

4



magnamund
stories

OMBRE DAL PASSATO

ANDREA TUPAC MOLLIKA



libri **NOSTRI**

libri **NOSTRI**

© Joe Dever per l'ambientazione di Lupo Solitario
© Alan Langford, Brian Williams, Leo Hartas e Gary Chalk per le
illustrazioni
2011, Andrea Tupac Mollica per il testo
2013, Librogame's Land - www.librogame.net
Progetto grafico della copertina a cura di Dragan
Impaginazione a cura di Dirk06 e Drystan

Il presente libro è da intendersi ad uso esclusivamente personale, ne è vietata
qualsiasi tipo di vendita e la modifica anche parziale.

OMBRE DAL PASSATO

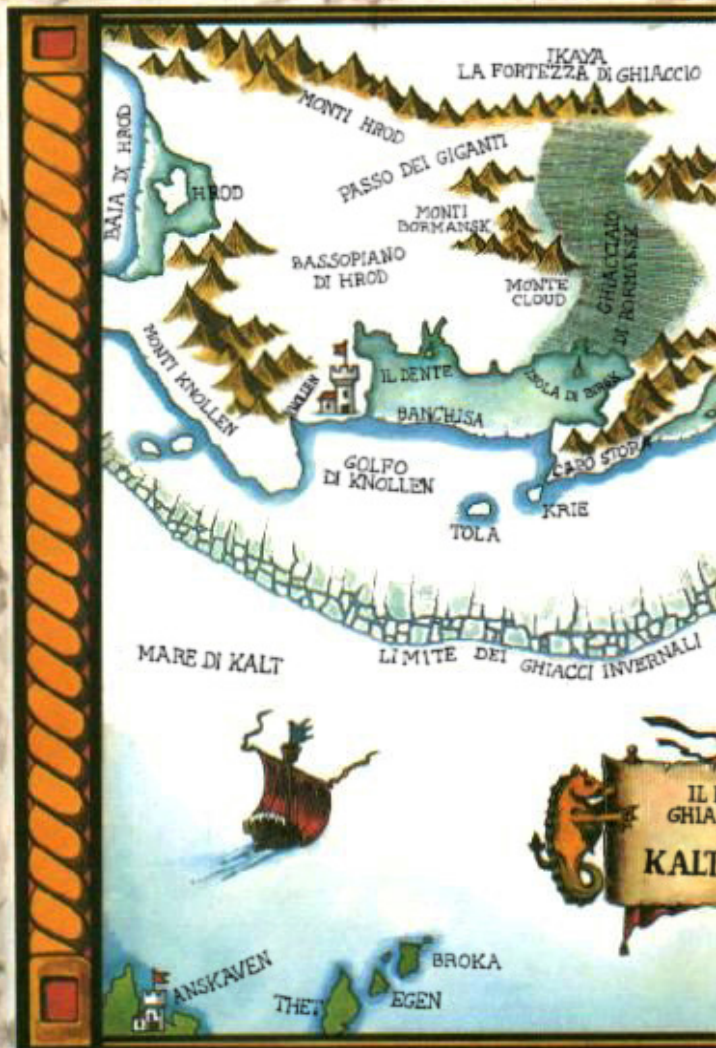
ANDREA TUPAC MOLLICA

Un'avventura del Capitano Val

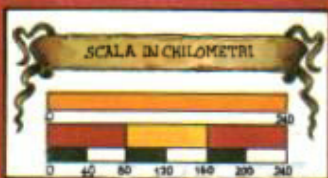


librogame's LAND

www.librogame.net



TERRE INESPLORATE



REGISTRO DI GUERRA

COMBATTIVITÀ

--

RESISTENZA

<i>Non si può superare il punteggio iniziale. A 0 punti RES Val muore.</i>
--

ABILITÀ

NOTE

1
2
3
4 <i>Puoi ottenere la quarta Abilità se hai portato a termine con successo una avventura del Capitano Val.</i>
5 <i>Puoi ottenere la quarta Abilità se hai portato a termine con successo due avventure del Capitano Val.</i>

ZAINO

TASCAPANE

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

<i>Massimo 2 Pasti. Se non hai un Pasto quando ti viene ordinato di mangiare perdi 3 RES.</i>

BORSA

<i>Massimo 50 Corone d'Oro..</i>

ARMI

Se combatti senza Armi sottrai 4 punti di COMB.

I	
2	
ARMA NELLA CINTURA (SOLO DAGA O PUGNALE)	FARETRA

OGGETTI SPECIALI

1	7
2	8
3	9
4	10
5	11
6	12

DIARIO DI COMBATTIMENTO

RESISTENZA		RESISTENZA
CAPITANO VAL	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO
CAPITANO VAL	RAPPORTO DI FORZA	NEMICO
CAPITANO VAL		



INDIETRO NEL TEMPO...

Anno PL 5059 - Inizio dell'Autunno

L'autunno ad Holmgard è pari al deliquio febbrile d'un dio! Tutta la città, la fitta miriade di strade, vicoli e piazzette che si aprono al suo interno, è battuta sin dalla fine dell'estate da venti, ora più tenui ora più tesi, che sibilano e quasi sospirano indugiando sulle balconate, fra i giardini del Palazzo Reale attraversando i chiostri pensili e i passaggi aerei che d'inverno vengono utilizzati quando le piogge torrenziali rendono impraticabili le strade.

Ma in autunno pare che la città si incendi. Le foglie morte dei molti alberi che bordano le grandi vie che costeggiano i fiumi Unoram e Elendil, simili a lingue di fiamma, vengono trascinate dalle brezze per tutta la città, creando non pochi fastidi agli abitanti, ma anche un'atmosfera innaturale che nessuno che venga da terre lontane può fare a meno di ammirare estasiato.

Il tramonto poi, oggi ti si para allo sguardo in tutta la

sua terrificante maestà. Il sole, grande e del colore dell'oro rosso, carica di una luce elettrica le creste delle nubi più basse, ferendo gli occhi col fulgore di un lampo immoto, mai scoccato, che si spegne lentamente all'orizzonte, mentre la luna già s'appresta a dispiegare la sua notte di pece all'altro capo del cielo.

Ma per te questa vista mozzafiato è poco più di un dolce diversivo dalle incombenze che competono al tuo rango di Capitano della Cavalleria Reale di Sommerlund, l'eroe di Randong. Colui che ha salvato da morte certa i suoi uomini nell'agguato del Passo di Moytura. L'uomo che ha smascherato un complotto per far cadere la Casata dei Medar di Tyso. Uno dei più valenti fra i Compagni del Re.

Hai trascorso l'intera giornata a redigere ordini di servizio per dare il cambio alla guarnigione di stanza a Randong. Giusto ieri l'altro hai ricevuto un'accurata missiva dal Sergente Kesham, nella quale egli lamentava che da ormai due anni, da quando Lupo Solitario ha sconfitto Bakkarshan il rinnegato, lui e i Ranger di stanza nella città non hanno modo di tornare dalle loro famiglie. Alcuni di loro, ti dice la lettera, hanno saputo di esser diventati padri senza aver ancora potuto tenere tra le braccia il proprio figlio. Ed è stata proprio questa nota a spronarti a sbrigare la questione con celerità.

Chiudi finalmente il plico con tutti gli ordini redatti in bella calligrafia, vi apponi il Sigillo del Capitanato e poi lo consegni ad uno degli attendenti di palazzo che provvederà a dispacciarlo a chi di dovere. E finalmente potrai fare un giro in città dirigendo i tuoi passi ai *Dadi di Ishir*, dove hai tutta l'intenzione di scolarti un paio di

bottiglie di buon vino, giocare a girasoldi e fare un po' la corte alla bella Isha, la proprietaria della locanda: senti che questa potrebbe essere la tua serata fortunata... sotto tutti i punti di vista!

Ma il destino ha altro in serbo per te, e la donna che in questo momento sta entrando nel tuo studio, proprio mentre ti stai accingendo ad uscire, a sua insaputa sta per mettere in moto una serie di eventi che ti travolgeranno.

“Capitano Val, perdonatemi... so che l'ora è tarda ma ho bisogno di parlarvi con urgenza.”

Ad aver parlato è Gracelyn Dorian anche se tutti la chiamano Glyn: uno dei tuoi più fidati e discreti sottoposti; certamente più adatta di te alle tediose scartoffie cui devi far fronte quando sei a palazzo. Il fatto che abbia avuto l'ardire di disturbarti ad un'ora così tarda, e l'espressione di genuina e profonda preoccupazione che la giovane cerca malamente di dissimulare, ti inducono ad ascoltarla.

“Siedi Glyn. Di cosa si tratta?”

“Devo... - la ragazza esita per un istante - devo chiedervi un favore. Di natura strettamente personale. Non so a chi rivolgermi, Capitano. Provo così tanta vergogna...”

“Non ti sarai compromessa con qualche cavaliere qui a palazzo spero? Perché se è così sappi che l'unico consiglio che potrei darti è quello di assumerti le tue respons...”

“No, Capitano. - ti interrompe lei - La pena che mi ac-

cora non riguarda me, ma mio fratello Arcvud...”

“Non sapevo neanche che tu avessi un fratello. Dimmi: in che guaio s’è cacciato? Farò il possibile per aiutarlo.”

“Ecco... io... non lo so.”

“Per Ishir, Glyn! - sbotti tu - Smettila di parlare per enigmi e arriva al dunque!”

Attimi di silenzio, mentre la mora attendente trova finalmente il coraggio per vuotare il sacco.

“È cominciato tutto poco più di un mese fa, quando Arcvud ha lasciato la nostra fattoria nel Southlund ed è venuto ad Holmgard a cercarmi. Era in preda ad un’incontrollabile euforia, mentre mi spiegava di aver venduto le terre dei nostri genitori per inseguire una chimera. Aveva conosciuto - così mi disse - un... un cacciatore di tesori, non saprei come meglio definirlo. Quest’uomo sosteneva di essere in possesso di indicazioni certe per raggiungere una sala segreta nella fortezza abbandonata di Ikaya, nel remoto nord. Questa sala avrebbe dovuto contenere nientemeno che il tesoro dei Gran Sanghor: una immensa fortuna accumulata nei secoli dai crudeli sovrani dei Barbari dei Ghiacci. Mio fratello mi disse di aver visto con i suoi occhi alcune gemme, grandi come uova, trafugate proprio dal quel tesoro. In breve, Arcvud stabilì una sorta di società con questo cercatore: lui avrebbe condiviso le indicazioni per raggiungere Ikaya e mio fratello avrebbe sostenuto le spese per organizzare l’impresa, viaggio, equipaggiamento e quant’altro... Una follia!”

“Sei un’idiota! - la apostrofi duramente - Avresti dov-

to ricondurlo alla ragione. A suon di schiaffi, se necessario!”

“Non è così facile, Capitano. Vedete... quando eravamo ragazzi i miei genitori decisero che sarei stata io ad intraprendere la carriera militare, mentre a mio fratello sarebbe toccata la terra. Lui ha sempre accettato di buon grado questa scelta, ma so bene che in cuor suo ne ha sofferto. Fin da bambini fantasticavamo che, una volta adulti, avremmo viaggiato per tutte le Terre Libere, lanciandoci in ogni sorta di eroica impresa. Ed invece questo destino è toccato a me quando sono entrata nella Cavalleria Reale. Per Arcvud ci sono stati solo il bestiame e i raccolti, stagione dopo stagione... anno dopo anno. Capite, mio signore? Che diritto avevo di infrangere ancora una volta i suoi sogni? E così l’ho lasciato andare, con la promessa però di essere puntualmente informata di tutti gli sviluppi di questa sua folle caccia al tesoro. Ho ricevuto una sua lettera da Knollen, in cui mi diceva di essere appena sbarcato in città, ormai due settimane or sono. Poi più nulla... temo per il peggio, Capitano, e non so a chi rivolgermi per avere aiuto. Arcvud è tutto ciò che mi resta della mia famiglia e se dovessi perderlo io...”

Glyn non riesce più a trattenere le lacrime, e scoppia in un pianto sommesso che ti stringe il cuore.

“Basta così, ragazza! - la tranquillizzi - Domani stesso comincerò le ricerche di tuo fratello e, a meno che Ishir e Ramas non abbiano deciso di farlo sparire dal Magnamund, ti prometto che te lo riporterò a casa. Ora ricomponiti e dimmi qualcosa di più dell’uomo che ha raggirato Arcvud.”

“Non l’ho mai visto, né conosco il suo nome. Arcvud me ne ha parlato come di un avventuriero di grande esperienza, più o meno della vostra età, lingua sciolta, abile guerriero ed incredibilmente sicuro di sé. Altro non so...”

“Sta bene. Torna pure ai tuoi alloggi e domani comunica al Consigliere Ardan che il Capitano Val ha deciso di prendersi quella licenza che gli spettava sin dall’assedio di Randong. Al resto ci penserò io.”

Glyn tira un sospiro di sollievo e fa per andarsene. Poi si ferma sulla soglia del tuo studio e, senza voltarsi, ti dice:

“Capitano Val... grazie. Se fosse ancora in vita avrei chiesto aiuto a mio padre, ma qui a Holmgard voi siete quanto di più simile a...”

“Niente smancerie, Sergente Dorian! - la geli tu, poco avvezzo come sei ad esternare i tuoi sentimenti - Ora torna a tuoi doveri e non far parola con nessuno della nostra conversazione.”

Mentre la porta si chiude, getti un’ultima occhiata fuori dalla finestra al giorno morente. D’un tratto una folata di vento gelato, foriera dell’inverno di là da venire, getta lo scompiglio nelle carte del tuo studio e sfregia l’incanto del tramonto, come un oscuro presagio di morte...

LE REGOLE DEL GIOCO

Durante la tua avventura devi tenere sempre aggiornato il **Registro di Guerra** che trovi all'inizio del libro. Nel registro dovrai riportare le variazioni ai tuoi punteggi di Resistenza e Combattività, le Abilità che possiedi, il tuo equipaggiamento e qualsiasi altra notazione potrà risultarti utile nel corso della missione. Dal momento che con questo libro potrai giocare più di una volta, ti conviene fare qualche copia del Registro di Guerra.

Durante la tua carriera hai sviluppato delle doti tattiche di **Combattività** e fisiche di **Resistenza**. Prima di iniziare la tua avventura devi determinare il punteggio di entrambe. Per far questo, estrai un numero dalla **Tabella del Destino** (o in alternativa puoi utilizzare un dado a 10 facce, considerando che il 10 conta come 0).

Al primo numero che estrai dalla Tabella del Destino (o dal lancio del dado) devi sommare 10: questo totale indica la tua Combattività; scrivi dunque il totale nella casella «Combattività» del Registro di Guerra (per esempio, se esce il 4 dalla Tabella del Destino, scrivi 14 nella tua casella «Combattività»). Quando sei impegna-

to in combattimento la tua Combattività dovrà misurarsi con quella del tuo avversario. Un punteggio alto in questa casella è perciò molto vantaggioso.

Estrai di nuovo un numero dalla Tabella del Destino e stavolta somma 20 al risultato: il totale indica il tuo livello di Resistenza che devi trascrivere nella casella «Resistenza» del Registro di Guerra (se esce il 6 dalla Tabella del Destino, hai 26 punti di Resistenza).

Se vieni ferito in combattimento, o comunque durante l'avventura, perderai dei punti di Resistenza. Quando il tuo punteggio di Resistenza arriva a zero sei morto, e l'avventura è finita. I punti di Resistenza persi possono essere recuperati durante il gioco, *ma il punteggio non può mai superare quello di partenza.*

Se hai già portato a termine con successo qualche altra avventura del Capitano Val, puoi conservare i tuoi punteggi di Combattività e Resistenza (quest'ultimo puoi ripristinarlo al suo valore iniziale) e le Abilità che avevi scelto. Inoltre conservi le Armi, gli Oggetti dello Zaino e e gli Oggetti Speciali che avevi alla fine del tuo ultimo viaggio. Annota tutto sul nuovo Registro di Guerra.

LE ABILITÀ

In questo libro interpreterai il ruolo del Capitano Remir D. Val, Capitano della Cavalleria Reale di Sommerlund, uno degli uomini più eccezionali di Re Ulnar. La tua tempra straordinaria, l'addestramento ferreo e la lunga esperienza maturata in ogni sorta di pericolosa missione ti hanno permesso di sviluppare delle doti

speciali, dette **Abilità**, di cui trovi l'elenco e la spiegazione qui sotto.

Puoi scegliere tre fra le seguenti Abilità, ma se hai già portato a termine con successo altre avventure del Capitano Val puoi sceglierne altre in aggiunta, una per ciascuna avventura già conclusa con successo. Se, ad esempio, hai già concluso *La Carovana Scomparsa* e *La Coda del Serpente* potrai scegliere due Abilità aggiuntive oltre alle tre di partenza.

Cacciatore

Sei un maestro nelle arti venatorie. Questo ti rende in grado di poterti procacciare il cibo quando ti trovi nelle lande selvagge, ma non in luoghi desertici o gelati, nonché ti consente di muoverti silenziosamente e di interpretare le tracce.

Cultura

Nonostante la tua grande dedizione alla carriera militare, hai anche avuto la disciplina di darti un'istruzione dignitosa. Conosci il vassako, che hai imparato anni fa, sai leggere e scrivere con eleganza, hai una rispettabile cultura di base e sai perfino come comportarti a corte, a tavola e con le dame; il che è di gran lunga molto di più della quasi totalità dei tuoi compagni d'arme!

Maestro d'Arco

Sei un arciere di grande perizia ed esperienza. Questa Abilità ti consentirà di aumentare il tuo punteggio quando dovrai tirare con arco e frecce.

Maestro di Spada

L'esperienza di lunghi anni di addestramento ha affinato ben al di sopra della media la tua abilità nel combattimento con la spada. Quando combatterai con una Spada, l'Arma preferita dagli Alti Ufficiali di Sommerlund, potrai aumentare la tua Combattività di 2 punti.

Nervi d'Acciaio

Il tuo senso del dovere e la tua determinazione ti consentiranno di continuare a battersi anche quando subirai ferite che scoraggerebbero e metterebbero fuori combattimento molti altri uomini. Potrai ridurre di 1 punto la penalizzazione di Resistenza subita in ogni scontro.

Senso del Combattimento

Anni di esperienza militare ti hanno dato una grande capacità di individuare le difficoltà durante l'azione militare o in circostanze potenzialmente pericolose.

Tattica Militare

Sei un ufficiale di alto rango, e hai sviluppato una così profonda conoscenza di tattiche e strategie militari che anche nei momenti più difficili potrai prendere decisioni con grande rapidità e determinazione.

Volontà

Hai sviluppato una forma di rigorosa disciplina mentale che ti consente di resistere con successo ad alcune forme minori di attacco psichico, controllo mentale ed illusione, nonché agli effetti di certe droghe allucinogene.

L'EQUIPAGGIAMENTO

Prima di intraprendere la tua missione nel Kaltenland hai modo di procurarti una mappa di quelle gelide terre (la trovi all'inizio del libro e conta come Oggetto Speciale), dei capi di vestiario adatti (stivali di pelo di Lupo Grigio, caldi abiti di lana della Slovia e una pesante cappa con pelliccia di Kalkoth) ed una borsa di monete. Per sapere quante Corone d'Oro ci sono, estrai un numero dalla Tabella del Destino ed aggiungi 10 al numero uscito, considerando che, solo in questo caso lo 0 sulla Tabella del Destino o sul dado vale come 10. Segna quindi il totale nella casella «Borsa» sul Registro di Guerra.

Inoltre, puoi scegliere *due* fra questi Oggetti, tenendo sempre a mente il limite massimo di 10 Oggetti nello Zaino, 2 Armi più un'eventuale Arma leggera (vedi oltre) e 12 Oggetti Speciali:

ACCIARINO (Zaino)

ASTA (Armi)

CONCENTRATO DI VIGORILLA (Zaino): *il Concentrato di Vigorilla ti consente di recuperare 6 punti di Resistenza. Ricorda che non puoi berlo durante un combattimento.*



10 CORONE D'ORO (Borsa)



CORDA (Zaino)



DAGA (Armi)

FARETRA CON 6 FRECCHE (Armi): *la Faretra può contenere al massimo 6 frecce.*

LANTERNA (Zaino)



5 RAZIONI DA VIAGGIO (Tascapane o Zaino): *ciascuna di esse conta come 1 Pasto ed occupa un posto nel Tascapane o nello Zaino.*



TENDA (Zaino): *la Tenda occupa 3 posti nel tuo Zaino.*

Come portare l'equipaggiamento

Ora che sei equipaggiato, questa lista ti spiega come portare i vari oggetti. Non occorre segnare niente sul Registro di Guerra, eventualmente potrai tornare a controllarla durante l'avventura.

ARMI: in mano o nel loro fodero

ARMATURE: indossate

FARETRA: appesa in spalla

OGGETTI: nello Zaino

OGGETTI SPECIALI: in vario modo

PASTI: nel Tascapane per un massimo di 2; gli altri nello Zaino

POZIONI: nello Zaino

SCUDO: imbracciato o sulla schiena

Quanto puoi portare?

Armi: il massimo numero di Armi che puoi portare è 2, compreso l'Arco se ne possiedi uno. Tuttavia è possibile anche portare una terza Arma infilata nella cintura, purché sia di piccole dimensioni: vale a dire *solo una Daga o un Pugnale*.

Cibo: hai con te un piccolo Tascapane che può contenere un massimo di 2 Pasti. Tutti gli altri Pasti che vorrai portare con te dovranno necessariamente trovare posto nello Zaino. A tal fine, considera che ciascun Pasto conta come un Oggetto nello Zaino.

Corone d'Oro: queste stanno sempre nella Borsa. Il numero massimo che può contenerne è di 50.

Oggetti Speciali: questi non devono stare nello Zaino. Quando ne troverai uno, ti verrà detto come portarlo. In ogni caso, il numero massimo di Oggetti Speciali che ti è consentito portare è di 12. Se lo desideri puoi lasciare nella tua dimora ad Holmgard qualsiasi Oggetto Speciale tu non desideri portare con te nella tua missione, ma di cui tuttavia non ti vuoi disfare. Segna a parte questi Oggetti Speciali e ricorda che non potrai disporne per la durata di tutta l'avventura, finché non farai ritorno a casa.

Zaino: non è molto grande, quindi può contenere al massimo 10 Oggetti. Se lo desideri puoi lasciare nella tua dimora ad Holmgard qualsiasi Oggetto tu non desideri portare con te nella tua missione, ma di cui tuttavia non ti vuoi disfare. Segna a parte questi Oggetti e ricorda che non potrai disporne per la durata di tutta l'avventura, finché non farai ritorno a casa.

Tutti le Armi e gli Oggetti che puoi trovare ed usare nel tuo viaggio, e che devi segnare sul Registro di Guerra qualora decidessi di portarli con te, nel testo li troverai scritti con *l'iniziale maiuscola*. Se non ti viene detto esplicitamente che si tratta di un Oggetto Speciale, mettilo nello Zaino.

Come usare l'equipaggiamento

Armi: se entri in battaglia senza Armi, togli 4 punti alla tua Combattività e combatti a mani nude. Se trovi un'Arma durante il viaggio, puoi prenderla e usarla (ricorda che puoi portare al massimo due Armi, più una Daga o un Pugnale).

Arco e Frecce: durante la tua avventura potresti avere

occasione di usare Arco e Frecce. Se scegli quest'Arma, e possiedi almeno una Freccia, potrai usarla solo quando ti viene permesso di farlo nel testo. L'Arco è un'Arma molto vantaggiosa, perché ti permette di colpire il nemico anche a grande distanza. Ma attenzione: l'Arco non può essere usato in un combattimento corpo a corpo, perciò è consigliabile equipaggiarsi con un'altra Arma adatta a questo genere di combattimento, come una Spada o una Mazza. Se entri in battaglia armato solo di un Arco, devi togliere 4 punti dalla tua Combattività e combattere a mani nude. Per poter fare uso di un Arco devi possedere una Faretra - che è in grado di contenere un massimo di 6 Frecce - ed almeno una Freccia. Ogni volta che usi l'Arco, ricordati di cancellare le frecce adoperate dal Registro di Guerra. Se hai finito le Frecce non puoi più usare l'Arco, ma durante il corso dell'avventura potrai avere l'occasione di procurartene qualcuna.

Cibo: dovrai mangiare regolarmente durante il viaggio, ogniqualvolta ti verrà indicato nel testo di farlo. Se ti trovi senza cibo quando ti viene detto di mangiare un Pasto, perdi 3 punti di Resistenza a causa della fame.

Corone d'Oro: la moneta corrente nel Kaltenland è la Corona, una piccola moneta d'oro. Alcuni dei nemici che incontrerai avranno delle Corone d'Oro con sé o nascoste da qualche parte. Avrai diverse occasioni di spendere e guadagnare Corone d'Oro; ricorda comunque che la tua Borsa non ne può contenere più di 50.

Oggetti Speciali: ogni Oggetto Speciale ha un suo uso e un suo effetto. Qualche volta questo ti sarà detto nel momento in cui lo trovi, altre volte ti sarà rivelato man

mano che la storia procede.

Pozioni: se trovi delle Pozioni durante il viaggio, ti verrà detto che effetto hanno. Tutte le Pozioni vanno considerate come Oggetti da mettere nello Zaino.

Zaino: durante il viaggio troverai diversi Oggetti utili che forse vorrai tenere, ricordando sempre che nel tuo Zaino puoi portarne al massimo 10. Puoi cambiare i tuoi Oggetti, o eliminarli, ma non quando sei impegnato in combattimento.

REGOLE DI COMBATTIMENTO

Durante la tua avventura ti capiterà più e più volte l'occasione di combattere con dei nemici. Il punteggio di Combattività e Resistenza di ogni singolo nemico saranno specificati nel testo. Il tuo scopo in combattimento è di uccidere il nemico: questo si fa portando a 0 i suoi punti di Resistenza cercando, al tempo steso, di perderne il meno possibile.

All'inizio del combattimento i tuoi punti di Resistenza e quelli del nemico devono essere segnati nelle apposite caselle del **Diario di Combattimento** nel tuo Registro di Guerra.

Poi il combattimento si svolgerà così:

1. Aggiungi al tuo punteggio di Combattività i punti di eventuali bonus dovuti ad Oggetti Speciali, Armi particolari e/o Pozioni.
2. Sottrai il punteggio di Combattività del nemico

dalla somma ottenuta. Questo è il **Rapporto di Forza**, che devi segnare nell'apposita casella del Diario di Combattimento.

Esempio

Il Capitano Val (Combattività 15) cade in un'imboscata tesa da un Kraan, un terribile mostro alato (Combattività 19). Non può evitare il combattimento, e deve aspettare a piè fermo mentre la bestia crudele lo assale in picchiata. Val ha con sé uno Scudo, che gli consente di aggiungere 1 punto alla sua Combattività, portandola a 16. Sottraendo dal tuo punteggio di Combattività quello del Kraan ottieni un Rapporto di Forza di -3 ($16-19 = -3$). Segna dunque -3 nella casella «Rapporto di Forza», del tuo Diario di Combattimento.

3. Adesso estrai un numero dalla Tabella del Destino o, se preferisci, tira un dado a 10 facce.
4. Vai alla tabella **Risultati di Combattimento** in fondo al libro. Nella riga in alto sono segnati i numeri del Rapporto di Forza; cerca il tuo e fai l'incrocio con il numero estratto dalla Tabella del Destino, indicato ai lati della tabella. Così trovi i punti di Resistenza persi sia da te che dal tuo nemico durante questo scontro («N» segnala i punti persi dal nemico, «VA» quelli persi da te).

Abbiamo appena detto che il Rapporto di Forza è -3. Se dalla Tabella del Destino esce un 6, il risultato di questo scontro è:

«VA» perde 3 punti di Resistenza

«N» perde 4 punti di resistenza

5. Sulle caselle «Resistenza» del Diario di Combattimento segna i nuovi punteggi dei due combattenti.
6. Se non ricevi istruzioni diverse o se non hai la possibilità di fuggire, devi continuare a combattere, e cioè.
7. Riprendere dal punto 3

Il combattimento continua finché i punti di Resistenza del nemico, o i tuoi, arrivano a zero; a questo punto chi non ha più punti di Resistenza viene dichiarato morto. Se muori tu l'avventura è finita. Se muore il nemico, puoi continuare la tua missione, ma probabilmente con qualche punto in meno di Resistenza a disposizione.

Fuga dal combattimento

Durante l'avventura può esserti data la possibilità di sottrarti al combattimento tra uno scontro e l'altro. Se decidi di fuggire, effettua un ultimo scontro con il solito sistema. Bada però che, in quest'ultimo scontro, non vengono contati i punti di Resistenza persi dal nemico, ma solo quelli persi da te: questo è il prezzo che si paga per fuggire! Tieni comunque presente che puoi fuggire solo se questa possibilità è prevista espressamente nel testo.

IL RANGO NELLA CAVALLERIA

Secondo il numero di Abilità che possiedi, la tabella seguente ti indica il Rango che un Capitano della Cavalleria Reale di Sommerlund raggiunge man mano che procede nella sua carriera. Ogni volta che porti a termine con successo un'avventura del Capitano Val, tu aumenti il numero di Abilità in cui sei esperto, fino a raggiungere il numero massimo di otto.

Il tuo Rango nella Cavalleria

Abilità

- | | |
|---|--|
| 1 | Capitano |
| 2 | Tutore |
| 3 | Stratega - <i>le avventure del Capitano Val cominciano da questo Rango</i> |
| 4 | Diplomatico |
| 5 | Difensore del Regno |
| 6 | Compagno del Re |
| 7 | Condottiero |
| 8 | Gran Cavaliere di Sommerlund |

L'AVVENTURA

1

Ti svegli all'alba, per ricontrollare con calma l'equipaggiamento ed oliare le cinghie dello Zaino e il fodero della tua Arma. Poi ti rechi alle stalle per salutare la tua cavalla Ewen, fidata compagne di mille avventure, che stavolta non potrà accompagnarti nella tua missione nel Kaltenland. Infine esci da palazzo nell'aria frizzante del giorno e ti incammini a passo spedito verso il porto, riflettendo sul da farsi. Facendo valere la tua autorità ed il tuo rango potresti senza difficoltà organizzare un rapido viaggio verso Knollen, ma, in tal modo, la discrezione della tua missione rischierebbe di essere compromessa. In alternativa potresti imbarcarti come un qualsiasi passeggero su una delle tante navi che, sino all'inizio dell'autunno, viaggiano verso il Kaltenland per trasportare merci e persone.

Se desideri organizzare un trasbordo ufficiale, più veloce e sicuro, vai al **138**.

Se, invece, preferisci viaggiare più lentamente ma in incognito, vai al **49**.

2

Cammini misurando ogni passo fra le strette vie che costeggiano queste improbabili e spettrali abitazioni, fin quando non giungi in vista di una costruzione di legno marcito e divorato dalla salsedine. Del fumo da uno storto comignolo ti indica che c'è qualcuno dentro.

Ti accosti, non visto, e scruti i movimenti del tuo uomo nella casa, scorgendo in lui qualcosa che non ti è del tutto estraneo. Poi, quando ti dà le spalle prendi la rincorsa e butti giù la porta della catapecchia.

“Quanta foga, Val! - ti apostrofa una voce con sarcasmo - Alla fine sei arrivato comunque. Siamo giunti alla resa dei conti a quanto pare!”

Quando l'uomo esce dall'ombra che lo avvolgeva e ti si mostra, hai un tuffo al cuore e vieni sommerso dai ricordi della gioventù.

Vai al **126**.

3

Questa pozione infernale è troppo per te! Sei completamente travolto da immagini mostruose e terrificanti che sconvolgono per sempre la tua mente. Rimarrai per il resto della vita qui nel Tempio di Kadul, completamente obliato di te, a spazzare per terra e cambiare le candele in cambio di una ciotola di brodaglia ed un tozzo di pane.

La tua pista finisce qui.

4

Fai quasi per alzarti ed andartene, quando il vecchio finalmente ti parla.

“Ti sono grato per il tuo oro, guerriero. - ti dice lo sciamano - È così raro trovare uomini generosi tra questi ghiacci. Lascia che ti benedica.”

E così dicendo ti poggia la sua mano calda sulla fronte, mormorando un'antica cantilena. Recupera tutti i punti di Resistenza persi.

Ringrazi di cuore il vecchio e sua figlia per la loro accoglienza e generosità, dopodiché ti rimetti in caccia, fortificato nel corpo e nello spirito.

Vai al **133**.

5

Tutt'ad un tratto lo sguardo di Joc si fissa sulla tua Spada.

“Mi permetti di vederla?” ti chiede lui con una strana luce negli occhi.

Sebbene riluttante acconsenti. Il mago sguaina la tua Arma e ne esamina attentamente la lama, decorata con le benefiche Rune dei Lugnasa.

“Sei davvero una sorpresa! - esclama Joc - Un'Arma del genere nelle mani di un mercenario... o forse sei qualcosa di più di un mercenario?”

Se vuoi rivelare a Joc la tua reale identità e lo scopo della tua missione, vai al **75**.

Se, invece, preferisci far finta di non capire di cosa stia parlando, trascorri allegramente la serata col mago e i passeggeri sin quando non si fa l'ora di andare a dormire. A quel punto tu auguri la buonanotte a tutti quanti e torni nella tua stanza. Vai al **190**.

6

Cerchi disperatamente con lo sguardo Marg, il vostro terzo commilitone, solo per vederlo impegnato ad azuffarsi con altri ubriachi come lui. In preda allo sconforto per il rapido precipitare degli eventi, ti trascini verso Theden Truro, portando a spalla il corpo del tuo amico. Quando gli sei da presso lui, nell'impeto di un colpo che sta per sferrare al terribile vassako, ti colpisce col pomolo della sua Spada sulla mascella, facendoti sputare un dente (segna questo evento della tua gioventù sul Registro di Guerra).

È solo dopo innumerevoli sforzi, e dopo aver rischiato di essere ammazzato almeno un paio di volte, che riesci a trascinare via Theden da questa bettola infernale! Subito tu e Truro riportate il cadavere del vostro sventurato commilitone all'Accademia.

*Vai al **61**.*

7

Proseguì ancora per un bel tratto, quando ad un certo punto scorgi una rozza porta di pietra sulla tua destra. Un alito di vento di un gelo mortale proviene dalla sua entrata socchiusa. In alternativa, il tunnel che stai percorrendo procede dritto nelle tenebre.

Se vuoi entrare, vai al **67**.

Per proseguire diritto, vai al **122**.

8

Un fragoroso applauso rompe il silenzio, quando il tuo avversario con un ultimo sforzo riesce a batterti.

“Mi dispiace - ti canzona amichevolmente Kelman - non è la tua serata, Val!”

“Pare di no!”, ammetti anche tu con un sorriso.

Il resto della serata trascorre all’insegna del buonumore e, in cuor tuo, ti rallegri di trascorrere il tuo viaggio in compagnia di Kelman e dei suoi uomini.

Sul tardi, ti accomiati dalla compagnia e torni nella tua stanza. Vai al **190**.

9

Sul tavolo, illuminato dalla tremula luce di una piccola lampada ad olio, ci sono undici dischi d’argento. Quanti vuoi prenderne?

Uno? Vai al **176**.

Due? Vai all’**81**.

Tre? Vai al **50**.

10

Dopo un’eccitante passeggiata lungo una delle più losche strade di Holmgard, giungete al Barile Rosso.

Trascorrete la serata nella locanda trangugiando birra e scherzando con le ragazze. L'allegra musica di una compagnia di menestrelli rallegra l'atmosfera, mentre in molti tra gli avventori giocano d'azzardo.

Ma ad un certo punto uno strillo risuona per la sala! Brego, uno dei vostri commilitoni, giace morto a terra, la testa sfracellata e sanguinolenta. Sopra di lui torreggia la guardia del corpo di un ricco mercante vas-sako che il giovane Allievo ha importunato da ubriaco. È un uomo imponente, dai chiari lineamenti meridionali.

*Se, sconvolto dalla rabbia, decidi di sfoderare la tua Spada e lanciarti sull'uomo, vai al **111**.*

*Se preferisci trovare un'altra soluzione, per evitare che la situazione degeneri ulteriormente, vai all'**80**.*

11

Vedendo che le cose si mettono per il peggio, i due marinai scappano dalla taverna dandosi ad una fuga rompicollo. Gli altri avventori della *Buona Fortuna*, intanto, si sono già discretamente eclissati.

“Ora ascoltami bene. - intimi all'oste che giace hai tuoi piedi malamente pestato - Penso proprio che ritornerò presto e spesso nella tua lurida bettola. E se dovessi accorgermi che hai ancora fatto del male a questa fanciulla io...”

Ma non hai bisogno di aggiungere altro, perché l'oste, terrorizzato, piagnucola scuse su scuse, spergiurando che non toccherà mai più la ragazza neanche con un

dito. Da lui riesci anche ad ottenere un'altra, preziosa, informazione: il *Dragone dei Mari*, una nave mercantile, salperà in serata per Knollen ed il suo capitano è disposto ad accettare sia passeggeri che manovalanza per il viaggio.

Esci dalla *Locanda della Buona Fortuna* per tornare ai moli, quando la giovane ragazza ti raggiunge correndo.

“Aspetta! Io... non so come ringraziarti. Nessuno hai mai fatto niente per me...”

“Non mi devi nulla ragazza! E sono io a dovermi scusare: ti giuro che non siamo tutti come quella carogna, qui ad Holmgard.”

La ragazza ti sorride riconoscente; poi si sfila dal dito un piccolo Anello d'Osso di Balena e te lo porge.

“Tieni. - ti dice - È un portafortuna delle mie terre... e un ricordo di me. Spero di rivederti. Il mio nome è Shinaid.”

“Grazie Shinaid. - le dici tu, mettendo al dito l'Anello d'Osso di Balena (segnalo tra gli Oggetti Speciali) - Quando tornerò in città verrò a farti visita. E vedremo se riuscirò a trovarti un miglior impiego. Ma ora devo andare.”

“Non mi hai nemmeno detto il tuo nome!”, ti grida mentre ti allontani.

“No, infatti. Non te l'ho detto.”, le rispondi senza fermarti.

Ora vai al **153**.

12

Ritorni in piazza, indeciso sul da farsi. Temi che sia passato troppo tempo dall'arrivo dei due a Knollen. Senza contare che potrebbero già essere partiti per Ika-ya, ammesso che la storia del tesoro fosse vera.

Nonostante ciò, non ti dai per vinto e, dopo aver trovato un alloggio per la notte, ti rimetti in caccia.

I giorni trascorrono uno dopo l'altro, mentre le speranze di ritrovare Arcvud Dorian ed il suo misterioso accompagnatore si affievoliscono sempre più. Giunge infine il giorno dell'imbarco. Se non sali sull'ultima nave che lascia il Kaltenland, dovrai trascorrere qui metà dell'anno, in attesa del disgelo dei ghiacci invernali. E questa, purtroppo è una libertà che non puoi prenderti.

Una settimana dopo sei di nuovo ad Holmgard, tormentandoti sulle parole giuste da usare per comunicare a Glyn il tuo fallimento.

13

Non escogiti di meglio che fissare la Corda da questa parte del crepaccio e legarti l'altro capo alla vita, e poi ti incammini sul ponte cadente. Come temevi, giunto a metà del percorso, le assi consunte del ponte cedono fragorosamente e tu ti trovi a precipitare nel vuoto.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se esce un numero da 0 a 2, vai al **240**.

Se esce un numero da 3 a 9, vai al **125**.

14

È solo un sogno. - ripeti nella tua mente - Nulla di ciò sta accadendo veramente... solo un sogno, ed io voglio sognarlo sino in fondo!

Con questa consapevolezza ti abbandoni alle zanne dell'Orso che comincia a sbranarti e ad ingoiare le tue carni. Ma, ora che sei parte di lui, senti la sua forza scorrere in te. I muscoli del tuo corpo si gonfiano, mentre leggere spruzzate di bianco cominciano a screziarti la capigliatura, la barba e le punte delle sopracciglia.

Poi tutto svanisce, mentre finalmente riprendi i sensi. L'esperienza iniziatica che hai appena vissuto ti fortifica nel corpo e nella tua determinazione. Puoi aggiungere 1 punto alla tua Combattività e 2 punti alla Resistenza iniziali! Inoltre recuperi 6 punti di Resistenza.

Quando sei certo di essere tornato in te, ti rivesti e ti rimetti in marcia, deciso a chiudere i conti una volta per tutte col tuo acerrimo nemico Theden Truro.

Vai al **241**.

15

“Una scelta eccellente! - commenta il Capitano Kelman - Si dice che appartenesse Egbert, il Maestro di Caccia di Ulnar I in persona, nonché suo antico compagno d'arme!”

La Banda di Egbert è un Oggetto Speciale e, se indossata sulla fronte, ti garantisce un bonus di +1 quando estrai un numero dalla Tabella del Destino per scoccare con l'Arco o con qualsiasi altra Arma da lancio o da

tiro.

Dopo un ultimo cicchetto, ti congedi da Kelman e torni nella tua stanza, vai al **190**.

16

Senza illuminazione sei costretto a muoverti al buio, guidato solo dalla tenue luminescenza data da alcune disgustose concrezioni fungali che di quando in quando screziano le pareti ed il soffitto delle caverne che stai esplorando. In ragione di ciò dovrai sottrarre 1 punto alla tua Combattività durante tutta la tua permanenza nella Gora della Morte.

Tuttavia, se durante l'esplorazione della Gora tu dovessi procurarti l'occorrente per fare luce (una Torcia o una Lanterna e un Acciarino per fare fuoco) potrai annullare gli effetti del malus alla Combattività.

Ora vai al **130**.

17

Tutte le tue difese si abbattano sotto l'urto travolgente di questa influenza antica e maligna. I tuoi occhi si imbevono di immagini raccapriccianti di pura atrocità, mentre senti il cuore impazzito correre come un cavallo prossimo allo sfinimento.

Poi d'un tratto, nell'oceano in tempesta nel quale stai affogando, vedi brillare una piccola stella in lontananza. La sua luce ti dona nuova speranza e senti nel cuore nascere le ultime strofe del Giuramento che hai pronunciato anni fa, quando divenisti Cavaliere del Re.

Io sono un Cavaliere di Sommerlund,

Fiamma di Luce Imperitura.

In mia presenza l'ombra si dissipa.

In mia presenza la tenebra svanisce.

Mai innanzi a me sarà tollerata

Ingiustizia od infamia alcuna.

La mia mano si leverà sostenere gli ultimi,

E a punire i tiranni.

Tremate, servi di Naar,

Dinnanzi al Sole di cui sono l'Araldo!

Con uno sforzo sovrumano ti rialzi in piedi, mentre avverti la forza che ti opprime infrangersi dinnanzi all'implacabile resistenza che offri. Nessuno, nessuno mai ha domato la volontà incrollabile di Remir D. Val, figlio di Galadd Val, Capitano della Cavalleria Reale, Primo Cavaliere di Holmgard e Scudo di Re Ulnar!

Uno schianto di assordante silenzio accompagna la caduta della malvagia forza, che cessa improvvisamente, mentre la statua guardiana si sgretola davanti ai tuoi occhi allibiti.

Di nuovo una voce nella tua mente, ma stavolta pacifica e serena.

“Grazie, uomo! Mi hai liberato da un millenario tormento! La mia prigionia durava da Ere...”

“Chi sei?”, chiedi ancora guardingo.

“Io... sono tornato ad essere Semyaza, Maestro Shanti

del Primo Cerchio. Nato a nuova vita... grazie a te! - ti dice colmo di una gioia indescrivibile - La luce che porti nel tuo cuore mi ha rimembrato chi fui, e così ho potuto scuotermi di dosso le catene d'ombra che corrompevano il mio essere, ma che ora non sono più. Ci sono voluti mille e mille e mille anni, ma l'oscurità, infine, non ha prevalso in me. Uomo, lascia che ti doni qualcosa, così che possa tornare senza più debiti nel Seno di Ishir."

Se porti con te una Spada che reca la Benedizione dei Lugnasa, vai al **104**.

Altrimenti, vai al **76**.

18

“Per tutti gli ammutinati del *Cormorano*, possano le loro anime marcire negli inferi! Risposta esatta! Beh, Remir: benvenuto a bordo! La tua cabina è la numero cinque. Stasera a cena conoscerai gli altri passeggeri.”

Così dicendo, il Capitano Tara ti fa un ampio cenno col braccio, invitandoti a salire la scaletta di legno e corda che ti porta a bordo del *Dragone dei Mari*.

Vai al **236**.

19

Affrontate altri tre giorni di viaggio terribili, muovendovi come esuli in un deserto di neve, ghiaccio e vento. Devi consumare altri due Pasti; per ogni Pasto che non puoi consumare, sottrai 3 punti dalla tua Resistenza. Anche in questo caso, e finché ti troverai nel Kalten-

land, l'Abilità di Cacciatore non ti sarà d'aiuto per procurarti cibo.

A metà del quarto giorno giungete infine alla vostra meta, ai piedi della propaggine orientale dei Monti Knollen. Qui hai modo di verificare la maniacale accuratezza con cui Theden ha elaborato la sua crudele vendetta. Non è solo: ci sono una decina di Barbari ad attendervi, probabilmente mercenari al soldo di Truro. I Barbari hanno già montato le loro tende ed acceso dei fuochi, mentre davanti a te si para una visione da incubo.

Mani antiche e barbare hanno scolpito l'ingresso di una caverna nella tetra foggia delle fauci spalancate di un demone dei ghiacci, e l'hanno completamente istoriato con crude Rune di sangue e morte. Oltre la bocca, un'oscurità scoraggiante si immerge nel ventre delle montagne. Davanti al varco, come una macabra offerta, numerosi teschi umani divorati dal ghiaccio sono disposti in un lugubre ossario.

“È proprio lei! - ti dice Truro intuendo i tuoi pensieri - La Gora della Morte. Sai, questi barbari sono superstiziosi, mi ci è voluto parecchio oro per convincerli a venire sin qui. Per fortuna Arcvud ne aveva in abbondanza...”

“Se hai torto anche un solo capello al ragazzo io...”

“*Tu* cosa? Il tuo campagnolo ti attende al centro della Gora. Ce l'ho portato io personalmente. Sì perché *io* sono entrato nella Gora e ne sono uscito vivo. Sai come mi chiamano questi trogloditi? *Ard an Ighlo*, ‘Cuore di Ghiaccio’. Curioso, vero? Hanno insistito per farsi pa-

gare prima che entrassi nella Gora. Ma quando mi hanno visto uscirne si sono gettati ai miei piedi ed ora mi adorano come un dio! Chissà se il grande Capitano Remir D. Val è in grado di fare altrettanto? Chissà se lui è davvero migliore di me...”

Non ti viene dato nemmeno il tempo di rifocillarti un istante, né d'altronde tu lo chiedi: ogni attimo che passa, il giovane Arcvud Dorian rischia di morire assiderato nella Gora della Morte... o peggio. Ricontrolli rapidamente il tuo equipaggiamento e ti inoltri nell'oscurità sotto lo sguardo carico di ebbra crudeltà di Theden Truro.

Se hai una Lanterna ed un Acciarino, la accendi e ti inoltri nella Gora, al **130**.

Se non possiedi questi Oggetti dello Zaino e vuoi chiedere a Theden che almeno ti fornisca una fonte di luce, vai al **189**.

Altrimenti incamminati nel buio, al **16**.

20

“Per tutti i mostri del mare! - impreca Kelman tenendosi il braccio dolorante - Fai davvero onore a quel che si racconta di te, Capitano Remir D. Val!”

“Non c'è uomo del Re che non spicchi per questa dote!” dici tu per schermirti. Ma più avanti nella serata vieni a sapere dal nostromo che Kelman, a memoria di marinaio, non aveva mai perso una mano di braccio di ferro prima d'ora. Il che fa di te una leggenda nella Marina Militare di Sommerlund!

Il resto della serata trascorre tranquillamente e tu ti rallegri di poter trascorrere il tuo viaggio in compagnia di Kelman e dei suoi uomini.

Sul tardi, ti congedi dalla compagnia e torni nella tua stanza.

Vai al **190**.

21

Un ampio tratto della parete scorre di lato e tu subito sei investito da una raffica di aria gelida e nevosa. Sei all'aperto! Ti trovi nel piccolo slargo di una strettissima gola che conduce fuori di qui, probabilmente a nordovest del campo di Theden Truro.

Qualcuno ha scolpito nella roccia ghiacciata una piccola vasca a raccogliere l'acqua di una gelida fonte, ed al centro dello slargo puoi notare una colonna di ghiaccio perenne, interamente incisa a raffigurare scene dei miti barbari dei popoli del Kaltenland.

Se vuoi bere dalla fonte, vai al **211**.

Se preferisci esaminare il bizzarro totem, vai all'**86**.

Se infine, preferisci andartene da qui e cercare Theden Truro, vai al **241**.

22

Quando l'oste torna con la tua ordinazione, lo trattiene un istante con un cenno.

“Ascoltami. - gli dici urlando per farti sentire nel frastuono della locanda - Sto cercando un giovane ragaz-

zo, di nome Arcvud. È Sommerliano ed in compagnia di un altro uomo delle Terre Libere, più grande di lui.”

L’oste ti fissa per un istante, poi ti dice:

“E perché mai dovrei parlare di queste cose con uno straniero?”

“Quel ragazzo è in grave pericolo. L’uomo che lo accompagna potrebbe essere un tipo molto pericoloso. Ti prego - insisti tu - voglio davvero aiutarlo.”

Solo ora ti accorgi del tatuaggio che l’uomo ha sul forte braccio che ancora regge la tua birra. È un’ancora con la testa d’aquila: lo stendardo della Fregata Reale. Quest’uomo un tempo deve aver servito nella Marina di Sommerlund.

Decidi di fidarti dell’oste e gli riveli il tuo nome e lo scopo della tua missione. Un largo sorriso si apre sul suo volto man mano che dai le tue spiegazioni. Quando hai finito, si è già seduto al tuo tavolo e si è scolato la tua birra!

“Per Ishir e Ramas! - tuona lui - Sono anni che aspetto un momento come questo! Il Nostromo Starc riprende servizio! Sono felice di aiutarti, Capitano Val. Purtroppo non so nulla del tuo uomo. - riprende dopo una pausa - Ma posso comunque aiutarti. Nella piazza principale di Knollen si affaccia un bord... ehm, una casa di divertimento... non so se mi spiego...”, conclude un po’ imbarazzato.

“Ti spieghi benissimo. - lo incalzi tu - Va’ avanti.”

“Sì. Vacchi pure a mio nome e chiedi di Zairah, la tennaria. Sono davvero pochi quelli che non fanno un salto

alla *Casa Rossa* appena sbarcati a Knollen. E ci scommetto un occhio della testa che il furfante che accompagna il tuo ragazzo non ha fatto eccezione!”

Durante il corso delle tue avventure, potresti avere l'occasione di chiedere di Zairah. Questo avverrà in un paragrafo contrassegnato da due asterischi “**”. Se vorrai andare a nome del Nostromo Starc, sottrai 100 dal numero del paragrafo in cui ti trovi e vai al nuovo paragrafo contrassegnato dal numero trovato. Ricorda che avrai solo un'occasione di farlo. Se lascerai il paragrafo contrassegnato dai due asterischi non potrai più valerti dell'aiuto di Starc.

Ringrazi il Nostromo per i suoi preziosi consigli e, senza indugio, ti muovi verso il centro cittadino.”

Vai al **161**.

23

Trascorrono i due minuti più penosi della tua vita, mentre né tu né Theden avete il coraggio di prendere la parola.

“Male! Molto male! - chiosa infine Montombre - Il vostro atteggiamento non fa che peggiorare la situazione. Purtroppo per voi sono già stato informato dello svolgimento dei fatti. Volevo solo concedervi la possibilità di assumervi le vostre responsabilità. Comunque sia... Theden Truro! Avete infangato l'onore dell'Accademia Reale di Cavalleria trascinandolo in un infame lupanare e causando, di fatto, la morte di un vostro compagno d'arme. Siete espulso dall'Accademia. Fate i vostri bagagli, entro stasera vi voglio fuori di qui! Quanto a

voi, Val... Non so come giudicare la vostra omertà: si è trattato di lealtà verso il vostro commilitone o solo di pura e semplice fifa? Hmmm... una trentina di giorni di galera a pane ed acqua schiariranno le idee sia a voi che a me. Ora andate, consegnatevi alle prigioni!"

Segna sul Registro di Guerra che hai passato trenta giorni in galera ai tempi dell'Accademia e poi vai al
225.

24

Quando si accorgono che le cose si mettono per il peggio, i due delinquenti si danno ad una precipitosa fuga fuori dalla bettola. L'oste, terrorizzato, biascica patetiche scuse e ti giura e spergiura che non sfiorerà mai più la ragazza, nemmeno con un dito.

Soddisfatto, esci dalla *Locanda della Buona Fortuna* per tornare ai moli, quando la giovane ti raggiunge correndo. Ora che osservi meglio la sua pelle bronzea ed il taglio obliquo degli occhi la riconosci come una barbara del Kaltenland.

"Aspetta! Io... non so come ringraziarti. Nessuno hai mai fatto niente per me..."

"Non mi devi nulla ragazza! E sono io a dovermi scusare: ti giuro che non siamo tutti come quella carogna, qui ad Holmgard."

La ragazza ti sorride riconoscente; poi si sfilava dal dito un piccolo Anello d'Osso di Balena e te lo porge.

"Tieni. - ti dice - È un portafortuna delle mie terre... e un ricordo di me. Spero di rivederti. Il mio nome è Shi-

naid.”

“Grazie Shinaid. - le dici tu, mettendo al dito l’Anello d’Osso di Balena (segnalo tra gli Oggetti Speciali) - Quando tornerò in città verrò a farti visita. E vedremo se riuscirò a trovarti un miglior impiego. Ma ora devo andare.”

“Non mi hai nemmeno detto il tuo nome!”, ti grida mentre ti allontani.

“No, infatti. Non te l’ho detto.”, le rispondi senza fermarti. Si è fatto tardi, quindi ti incammini verso il molo due.

Vai al **175**.

25

“No, Theden! - ribatti tu secco - Non ti concederò questa consolazione, perché non la meriti. Non ti ho fatto mai nulla di male. Ti ho sempre amato come amico e ammirato come esempio di virtù cavalleresca. Sono stato persino pronto ad addossarmi tutta la colpa di quella tragica notte per difenderti... Getta la maschera, Truro: di questa tragedia non sei la vittima, ma il carnefice! E ora pagherai per tutto il male che hai fatto.”

Un sorriso amaro increspa le labbra del tuo nemico, come se solo ora l’orrore delle sue azioni gli fosse improvvisamente chiaro dinnanzi lo sguardo.

“Hai ragione, Remir. L’hai sempre avuta. Ma ormai è troppo tardi per tornare indietro. Facciamola finita!”

E così dicendo si avvicina, pronto allo scontro mortale.

Theden Truro

Combattività 20

Resistenza 35

Se vinci, vai al **250**.

26

Ti risvegli con un male alla testa lancinante (perdi 4 punti di Resistenza). La prima cosa di cui ti rendi conto, mentre apri dolorosamente gli occhi, è che ti trovi in una delle stamberghe del quartiere. Non sei legato ed hai con te tutto il tuo equipaggiamento.

Solo dopo un istante ti accorgi della figura che ti dà le spalle, un'ombra in controluce.

“È un piacere rivederti Remir! - esclama senza allegria la voce dell'uomo mentre si gira - Esattamente dove e come ti volevo! Per la resa dei conti, alla fine!”



Ma è solo quando l'uomo, infine, ti mostra il suo volto carico d'impassibile odio, che lo riconosci. E i ricordi prendono il sopravvento.

Vai al **126**.

27

Il veleno di origine magica che il mostro ti ha iniettato col suo morso non lascia scampo.

Se ha con te dell'Erba Miracolosa, un Elisir di Rendalim o un Concentrato di Vigorilla, lo ingerisci subito e scopri con sollievo che il ritrovato è in grado di neutralizzare il veleno prima ancora che faccia effetto, ma non recuperare nessun punto di Resistenza.

Torna **207** al e decidi cosa fare.

Se non hai nessuna delle pozioni sopra indicate, vai al **147**.

28

Preferisci affidarti ai tuoi sensi che alla luce, incerta e potenzialmente pericolosa, delle candele. Per cui cominci ad attraversare la sala con passo lento e guardingo.

Giunto circa a metà della sala, avverti un'improvvisa fitta alla nuca, come se un gelido veleno ti venisse iniettato con violenza nel corpo. Una creatura della notte ha appena affondato le sue lunghe zanne nella tua testa, paralizzandoti all'istante.

I minuti che seguono sono lenti e penosi mentre tu, an-

cora cosciente ma incapace di muovere anche un dito, non puoi far altro che attendere la morte, senza neanche poter vedere in volto il tuo misterioso assalitore.

La tua vita e la tua missione si concludono qui tragicamente.

29

D'un tratto noti dei brutti lividi che la ragazza reca sulle braccia; al che lei, accortasi delle tue attenzioni, inizia a tremare, visibilmente impaurita.

Se desideri interessarti alla ragazza, vai al **123**.

Se preferisci farti gli affari tuoi, vai al **218**.

30

“Non puoi, Theden! - rispondi tu - Non puoi addossare a me il peso di colpe che sono state soltanto tue. Quella notte... la morte di Brego... Non posso credere che tu abbia vissuto per tutti questi anni in un inganno fabbricato da te stesso. Tutti siamo chiamati a rispondere delle nostre azioni. Oggi, semplicemente, è venuto il tuo turno.”

“Sì! - dice Theden, consapevole che solo uno di voi lascerà vivo questo luogo - Il tempo delle parole è davvero finito. Chiudiamola qui!”

E così dicendo si prepara alla battaglia.

Theden Truro

Combattività 23

Resistenza 35

Se vinci, vai al **250**.

31

Vi svegliate contemporaneamente nel mezzo della notte, consapevoli di qualcosa che si aggira ai margini del vostro campo improvvisato. D'un tratto, una creatura da incubo striscia verso di voi: un serpente gigantesco dalla pelle di ghiaccio che svela le sue interiora. È una Biscia Cristallina affamata e dovete combatterla fino alla morte!



Biscia Cristallina

Combattività 15

Resistenza 30

Grazie all'aiuto di Theden, puoi aggiungere 1 punto alla tua Combattività per tutta la durata del combattimento.

Se vinci, vai al **164**.

32

“Mi sei molto simpatico, Val! - ti dice ad un certo punto della serata Joc, fissandoti serio negli occhi - e voglio darti un consiglio. A Knollen, lungo la Via di Tramontana, c'è la bottega di una mia fraterna amica, sin dai tempi della giovinezza che, ahimè, come puoi vedere per me sta ormai svanendo. Tuttavia siamo ancora amici, io e Kalan. Lei è una donna saggia e buona. Se desideri incontrarla, vai pure a mio nome e, per favore, dille anche che la andrò a trovare non appena avrò visto in che condizioni è mio fratello. Te ne sarà grata.”

“Se avrò modo di conoscerla - rispondi tu - le recherò senza dubbio la tua ambasciata. Ti ringrazio dei tuoi consigli, Joc.”

Durante il corso delle tue avventure, potresti avere l'occasione di incontrare Kalan. L'incontro avverrà in un paragrafo contrassegnato da un asterisco '*'. Se vorrai recare il messaggio di Joc a Kalan, sottrai 100 dal numero del paragrafo in cui ti trovi e vai al nuovo paragrafo contrassegnato dal numero trovato. Ricorda che avrai solo un'occasione di farlo. Se lascerai il paragrafo contrassegnato dall'asterisco non ti saranno offerte altre

possibilità per adempire alla cortesia che ti ha chiesto il vecchio prestigiatore.

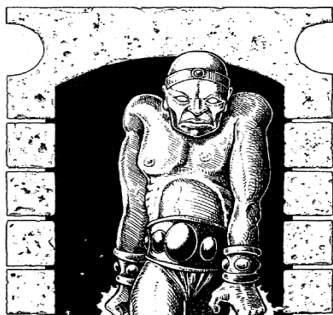
Trascorri il resto della serata chiacchierando con gli altri ospiti. Infine, quando si fa tardi, saluti tutti e vai a dormire nella tua cuccetta.

Vai al **190**.

33

Non appena sblocchi l'ingegno dell'enigma, la parete dinnanzi a te comincia a scorrere col sonnolento fragore dei millenni, fino a rivelare un passaggio segreto che si inoltra nel buio. Ti fai coraggio ed entri in uno stretto cunicolo che, dopo diverse decine di metri, devia bruscamente a sinistra. Ancora un tratto di cammino in questo budello claustrofobico, ed infine giungi in quella che sembra essere un'antica camera sepolcrale.

Al centro di questa ampia sala, completamente istoriata da Rune di pura magia che brillano come se fossero infuse di lava, riposa una tomba di ossidiana. A guardia della tomba, una statua della medesima pietra dai contorni inquietanti.



Se desideri avvicinarti alla tomba, vai al **224**.

Altrimenti, puoi lasciare questa sala da un'uscita all'altro capo, andando al **44**.

34

Pulisci la tua Arma sulle vesti dell'infame Accolito di Kraagenskul che giace morto ai tuoi piedi. Una rapida perquisizione del suo cadavere ti conferma che l'uomo non aveva nulla di interessante con sé.

Se vuoi frugare nella cassa di legno, vai al **170**.

Se vuoi attendere l'arrivo dei suoi compagni per cercare di sgominare l'intera cricca di accoliti, vai al **191**.

Altrimenti, lascia questo posto infernale al **193**.

35

Non puoi fare a meno di sbottare a ridere fragorosamente in un paio d'occasioni mentre ascolti Halvork raccontare, immagini per la centesima volta, la sua rocambolesca avventura. A questo poveretto gliene sono capitate veramente di tutti i colori; e capisci anche che con la Compagnia Silente di Lachlan ha rischiato veramente la pelle. Ma resti stupito quando racconta di come, in una fatiscante locanda di Gorn, abbia assistito ad un incredibile duello fra un giovane ragazzo somerliano ed un prete, Padre Parsion ricorda si chiamasse, rivelatosi in realtà uno spietato spadaccino. Tu conosci questo fatto: ti è già stato raccontato da Lupo Solitario quando ti disse della traversata infernale che fu costretto a compiere per riportare ad Holmgard la Spa-

da del Sole. Ancora ricordi il giorno piovoso quando lo lasciasti al porto, prima che si imbarcasse sulla *Freccia Blu*...

Il resto della serata trascorre allegramente, tra le chiacchiere ed i piccoli giochi di prestigio con cui vi allieta Joc il Favoloso.

Sul tardi saluti tutti e torni nella tua cabina, al **190**.

36

Vedi le alte e bianche mura di Holmgard e i campanili aguzzi, e sugli spalti gli stendardi ondegianti nella brezza tesa della sera allontanarsi lentamente man mano che il *Dardo di Ramas* scivola silenzioso verso nord.

“La nostra Holmgard...” commenta il Capitano Kelman sul ponte di comando mormorando quasi fra sé e sé.

“È bellissima!” confermi tu. E poi chiedi: “Quanto ci vorrà per giungere a Knollen?”

“Al massimo fra cinque giorni entreremo nel porto. Non temere Capitano Val, sarà un viaggio rapido.”

Quando giunge l’ora di cena sia il Capitano Kelman che l’equipaggio ti invitano a mangiare con loro; e tu, non senza un certo imbarazzo, sei costretto a prendere una decisione.

Se desideri cenare col Capitano Kelman, vai al **141**.

Se, invece, preferisci trascorrere la serata in compagnia dell’equipaggio del *Dardo di Ramas*, vai al **222**.

L'impatto della valanga sul campo dei Barbari è devastante. I pochi uomini che hanno fatto in tempo a sortir fuori dalle tende incontrano una morte rapida mentre vengono spazzati via dalla fiumana di ghiaccio, neve e roccia che hai scatenato su di loro; quelli che si trovano al loro interno sono condannati ad un fato ancor più triste.

Non provi certo né orgoglio né soddisfazione alcuna per la strage che hai provocato, ma sei un uomo d'arme, forgiato nell'asprezza della guerra e conosci sin troppo bene la dura legge del campo di battaglia: uccidi o muori.

Ciò che resta del campo di Truro assomiglia ad un tetro cimitero di ghiaccio. Non si ode un rumore né un lamento, mentre ti aggiri guardingo alla ricerca del tuo nemico, consapevole che egli, come te, è certamente sopravvissuto alla valanga.

“Val! Che tu sia maledetto!”, senti urlare dietro di te.

Ti volti e fronteggi il tuo avversario. I suoi abiti cosparsi di neve e ghiaccio lo fanno assomigliare ad un demonio, mentre ti guarda incredulo che tu sia sopravvissuto alla Gora della Morte.

“Come... come hai fatto?”, ti chiede, la voce rotta dalla fatica e dalla rabbia che lo sconvolge.

Tu gli rivolgi un sorriso sprezzante.

“La strada della mia vita è lastricata di nemici che non hanno voluto credere alle mie promesse, Theden. Te l'avevo detto che sarei tornato a prenderti. E se prima

di entrare nella Gora avevo ancora intenzione di ricondurti vivo ad Holmgard per vederti giudicato per le tue colpe, ora che ho visto quanto profondo sia l'abisso della tua crudeltà, l'unica pietà che avrò sarà quella di seppellire il tuo corpo ed ogni ricordo di te qui, nel gelido Kaltenland!"

Lunghi istanti trascorrono mentre vi scrutate dritti negli occhi, riconoscendo l'uno nello sguardo dell'altro la medesima furia cieca. Poi, inaspettatamente, Theden ti chiede:

"Val... come siamo arrivati a questo? Come è possibile che il fatto ci abbia trascinato qui, come un cavallo impazzito? Io e te... antichi compagni di Cavalleria... pronti a darci la morte nel silenzio di una distesa gelata..."

Controlla il tuo Registro di Guerra l'annotazione dei giorni di prigionia cui venisti condannato in gioventù, e recati al paragrafo corrispondente a quel numero.

Se non ritrovi l'annotazione, o non l'hai presa, vai al **181**.

38

Non hai alcuna difficoltà a riconoscere nel guerriero biondo un Cavaliere della Montagna Bianca di Durenor. Quello della Montagna Bianca è fra i più antichi e nobili degli ordini cavallereschi di tutte le Terre Libere ed i suoi membri sono famosi in tutto il Magnamund perché incarnano i più alti ideali e valori della cavalleria.

Capisci, dunque, che la cosa migliore da fare è aiutarlo in qualunque cosa stia facendo.

Vai al **121**.

39

Continui a spostarti nel labirinto di vicoli che solca il quartiere delle baracche, attento ad ogni volto straniero o sospetto. Infine giungi in una piazzetta solitaria senza altri sbocchi, al centro della quale si trova un pozzo malmesso. Qui si affaccia la prua di una nave, come se stesse per affondare nel gelido fango che lastrica la piazza. Una grande apertura ad ogiva è stata ricavata con perizia e scolpita nelle fogge di animali assurdi ed inquietanti. Un posto vale l'altro per proseguire la tua caccia, e quindi decidi di entrare.

Capisci quasi subito di trovarti in un tempio. Un pesante odore di incenso di lichene aleggia nella sala in volute violacee che sembrano impigliarsi ai tuoi vestiti. Su diversi candelieri ardono delle candele nere e rosse, mentre sull'altare interamente d'avorio al centro della sala è adagiata la statuetta in pietra grezza di una divinità barbara, un mostruoso essere simile ad una piovra monocola.



“Lui è Kadul. - sussurra improvvisamente una voce alle tue spalle che ti fa trasalire - il Signore degli Abissi. Cosa vuoi da lui? Quale grazia sei venuto a impetrare?”

“Ho altri dèi cui rivolgermi che non il tuo barbaro Kadul.”, rispondi girandoti. Davanti a te c'è un uomo emaciato, con un cerchio d'argento sulla testa rasata ed una lunga e pesante veste di lana nera.

“Allora forse vorrai mettere alla prova la tua fede.”, ti ribatte il prete, con uno strano luccichio negli occhi.

“Di cosa parli?”, chiedi carico di sospetto.

“Kadul è un dio generoso, ed in pace con gli altri dèi. Non ha la pretesa di competere con Ishir e Ramas. Kadul sa di essere il dio di un popolo sconfitto. E quindi ti farà un dono, se i tuoi dèi lo vorranno.”

Lo strano sacerdote estrae dalle sue vesti una ampolla di vetro nero, contenente un liquido denso e fangoso.

“Un sorso. Un solo sorso del Distillato di Stelle ed i tuoi dèi ascolteranno le tue suppliche, per intercessione di Kadul. Poi sarai nelle loro mani. Questo è il dono che ti fa il Signore degli Abissi, colui che custodisce i tesori degli annegati.”

Se desideri bere un sorso della strana droga, vai al **155**.

Altrimenti abbandoni il tempio e ti rimetti in caccia per il quartiere delle baracche, al **249**.

40

Scuoti la testa, mentre un sorriso triste ti increspa il volto.

“Sai quante volte sono tornato col ricordo a visitare quella notte Theden? Se non fossi stato così lesto nel denunziarti, se ti avessi lasciato il tempo di proferir verbo e di cercare la clemenza del Capitano Montombre... Di certo quella fu la mia colpa. E l’ho pagata cara: da quel giorno la mia vita in Accademia è cambiata e ho dovuto sputare sangue per riconquistare la fiducia del Capitano e dei commilitoni. Però ce l’ho fatta. Ho stretto i denti e sono andato avanti. Ma tu no, Theden. Per te quella notte non è mai finita...”

“Mi fa piacere che tu mi capisca così bene, Remir. Perché ora la notte, quella più nera, quella che non ha mai fine, sta per calare anche su di te!”

E con un urlo selvaggio ti si scaglia contro.

Theden Truro

Combattività 26

Resistenza 38

Se vinci, vai al **250**.

41

Ti togli il pesante mantello di pelliccia che indossi e cominci a sfiancarti mentre sposti massi o colpisci con la tua Arma grossi blocchi di ghiaccio nel tentativo di creparli. Perdi 2 punti di Resistenza a causa della immane fatica, solo 1 punto se possiedi l’Abilità di Nervi d’Acciaio.

Alla fine i tuoi sforzi sono ricompensati ed un grosso blocco di neve si stacca dalla parete sopra cui ti trovi e comincia a franare. Purtroppo anche lo sperone sopra cui ti trovi cede e tu precipiti a valle in un fiume impe-

tuoso di neve e ghiaccio!

Se hai l'Abilità di Senso del Combattimento ed hai raggiunto il Rango di Difensore del Regno, vai al **184**.

Altrimenti estrai un numero dalla Tabella del destino, aggiungendo 2 al risultato se possiedi l'Abilità di Cacciatore:

Se esce un numero da 0 a 4, vai al **244**.

Altrimenti, vai al **112**.

42

Hai letto durante il viaggio del quartiere delle baracche di Knollen sull'Atlante del Magnamund che hai avuto dal Capitano Kelman. È un luogo triste: una specie di città fantasma sorta nel Cimitero delle Navi ad ovest di Knollen, un quartiere interamente abitato nei resti degli scafi delle navi che hanno fatto naufragio. Questi legni contorti e salmastri sono ancora intrisi della paura dei loro morti, e si dice che il vento vi entri dentro sempre con rispetto, per non turbare il lugubre canto dei defunti. Il quartiere è popolato dai più reietti di Knollen, in larga parte disperati, ubriaconi e qualche Barbaro "civilizzato" dei Clan costieri, che ha rinunciato alle antiche vie dei suoi padri per una vita di squallore e alcol da pochi spiccioli.

Ringrazi la donna per il preziosissimo aiuto che ti ha appena fornito e ti congedi da lei con un elegante baciamano.

Vai al **100**.

43

D'improvviso ti torvi a volare con lo sguardo sopra i tetti delle baracche, come se tu fossi un corvo solitario che aleggia sul quartiere.

Puoi vedere, in rapido volo, il contorto dedalo delle vie e delle costruzioni, simili ai tentacoli di una mostruosa creatura marina, come se dormisse proprio sotto la superficie della città.

Poi la tua attenzione è attratta da una figura che cammina per le vie, un uomo di Sommerlund, come te. Un impulso ti porta a gettarti in picchiata verso la figura sin quando non ti rendi conto che si tratta proprio di te!

Quindi torni in te, trovandoti di nuovo in strada.

Vai al **133**.

44

Lo stretto passaggio prosegue per diverse decine di metri, per poi sbucare in una piccola sala, dalla forma rozza-mente rettangolare. Da qui si dipartono due uscite che danno entrambe su dei lunghi corridoi ad arcata. Ti accorgi anche di un piccolo e vecchio scrigno di legno che giace in un angolo.



Se possiedi l'Abilità di Senso del Combattimento, recati subito al **72**.

Se vuoi aprire lo scrigno per vedere cosa contiene, vai al **207**.

Altrimenti, se vuoi uscire dall'arcata di sinistra, vai al **173**.

Se invece vuoi uscire da quella di destra, vai al **219**.

45

A questo gioco sei un vero maestro! Inseguì la tua preda correndo veloce tra i vicoli stretti delle baracche e schivando con destrezza i molti ostacoli che trovi dinanzi. Non perdi d'occhio il sicario neanche per un istante, finché non gli sei abbastanza vicino da sentirlo ansimare con disperazione crescente. Poi lo ghermisci, come farebbe un lupo con un cervo sfiancato.

Lo sbatti con violenza contro una delle catapecchie. Sono in molti, stavolta, ad affacciarsi e a lanciarti occhiate minacciose. Ma ogni volta è il tuo sguardo duro e cupo ad avere la meglio, finché non resti solo con il tuo uomo.

“Parla e vivrai... forse.”, gli intimi.

“Io... non so neanche chi sei, uomo! Te lo giuro! Mi hanno solo assoldato per metterti fuori gioco. La vita da queste parti non è come nel sud e...”

“Chi ti ha pagato? Chi! Dimmelo o, per gli dèi...”

Con un tonfo sordo, un colpo di mazza a tradimento si abbatte alle tue spalle, colpendoti in testa con violenza

(perdi 4 punti di Resistenza). Lasci la presa e cadi in terra, mentre il mondo intorno a te si fa ovattato e capisci che stai per perdere i sensi.

Se possiedi l'Abilità di Nervi d'Acciaio, vai al **149**.

Altrimenti, vai al **26**.

46

Fermi una giovane donna che porta con noncuranza sulla testa un grosso cesto pieno di panni lavati di fresco e le chiedi qualche informazione sulla statua.

“Oh, la Statua della Dea! - ti risponde lei con una voce flautata - Ishir è la signora della luna e l'argento è un metallo a lei sacro. Le offerte che vedi sono il frutto della devozione dei mercanti e dei viaggiatori, che a lei si rivolgono affinché li protegga dal male.”

Se decidi di offrire qualche Corona anche tu, decidi quante vuoi donarne, cancellale dal registro di Guerra e vai al **235**.

Oppure puoi lasciare Piazza degli Argenti, verso nord, al **160**.

O verso nordovest, al **213**.

47

Non appena entri nel cono di luce blu, ti senti trascinare verso l'alto da una forza sconosciuta, ma gentile. Tutto intorno a te è luce cerulea, e perdi completamente il senso dell'orientamento. Infine, la luce si dissolve e tu ti ritrovi in uno strano ambiente. Vai al **144**.

All'improvviso la ragazza, con una destrezza insospettabile, ti sfilava dal dito l'Anello d'Osso di Balena e saltava lontana da te.

“Cosa le hai fatto eh? Bastardo! Come mai hai l'anello di Shinaid? Se le hai fatto del male, ti giuro che ti caverò gli occhi con le mie mani!”

Ci metti un po' a calmare la ragazza ed a spiegarle come tu sia venuto in possesso dell'Anello, di cui comunque le fai dono per sincerarla delle tue buone intenzioni (cancellalo dal registro di Guerra). Quando hai terminato il tuo racconto, le dici anche il motivo della tua presenza a Knollen, chiedendole aiuto.

“Nessuna buona azione viene dimenticata! - ti dice lei prendendoti la mano - Il destino ti ha portato nel luogo giusto e dalla persona giusta. Perché Shinaid è mia sorella ed io ti sono grata per l'aiuto che le hai offerto. E so anche come aiutarti nella tua ricerca. Pochi giorni fa gli uomini di cui mi hai parlato sono giunti qui alla *Casa Rossa*. Il più grande dei due ha fatto i suoi comodi e poi si è rifiutato di pagare. Ha addirittura picchiato una delle ragazze. In tutto ciò il più giovane se ne stava in disparte con un'aria da cane bastonato: chiaramente si era appena reso conto di non voler avere più a che fare con il suo compare. Poi però lui l'ha trascinato fuori e sono scappati entrambi prima che arrivassero le guardie private che sorvegliano il locale. Ma Madama Zairah, la nostra tenutaria, non ammette che qualcuno qui a Knollen le rechi offesa e la faccia franca. Ha quindi assoldato degli uomini affinché ritrovassero quei due. Finora ancora non ci sono riusciti, ma giusto ieri ho

sentito che uno di loro raccontava a Madama Zairah di essere con certezza riuscito a circoscrivere il campo di ricerca al quartiere delle baracche. Gli uomini che cerchi sono sicuramente ancora là!”

Se possiedi un Atlante del Magnamund, vai al **42**.

Altrimenti ringrazi la donna per le preziosissime informazioni e vai al **100**.

49

Non dovrebbe essere particolarmente difficile trovare un passaggio per Knollen: in questo periodo dell'anno sono molte le imbarcazioni che si affrettano a compiere la rotta prima che i ghiacci invernali taglino il Kaltenland fuori dalle rotte commerciali per tutto l'inverno e buona parte della primavera e tu sai che gli affari fatti all'ultimo momento sono sempre i migliori.

Se desideri recarti alla Capitaneria di Porto per consultare l'elenco delle navi in partenza, vai al **99**.

Se preferisci cercare un imbarco tra la gente del porto, vai al **214**.

Se vuoi dirigerti direttamente ai moli, vai al **182**.

50

Dopo la tua pescata restano otto dischi sul tavolo. Ora è il turno di Kelman che, senza indugio, prende anche lui tre dischi lasciandone cinque sul tavolo. E solo in quel momento ti accordi di aver irrimediabilmente perso la partita. Con soli cinque dischi sul tavolo, indipendentemente da quanti tu ne possa pescare, Kelman sarà

comunque in grado di lasciarti con un solo disco in gioco all'inizio del tuo prossimo turno.

Dichiari, dunque, di buon grado la sconfitta e sganci a Kelman la bellezza di 10 Corone d'Oro dal tuo Borsello. Dopo un ultimo cicchetto, vi date la buonanotte e tu ti rechi nella tua stanza. Vai al **190**.

51

Il Capitano Tara conta con evidente soddisfazione le tue Corone mentre le fa scivolare nel suo borsello di cuoio.

“Allora benvenuto a bordo! La tua cabina è la numero cinque. Stasera a cena conoscerai anche gli altri passeggeri. Buon viaggio, uomo!”

Con un saluto di risposta, ti inerpichi sulla scaletta di corda e legno che ti porta a bordo del *Dragone dei Mari*.

Ora vai al **236**.

52

Percorri con passo lento una via che corre parallela al corso principale di Knollen, fin quando non ti trovi a passare davanti ad una locanda di cui non leggi neanche il nome.

Ad un tratto la porta del locale si spalanca e ne esce fuori un buttafuori che, senza troppe cerimonie, scaglia via malamente un uomo. Il disgraziato ruzzola sul selciato e poi si rialza in piedi visibilmente ubriaco.

“Nessuno! - straparla l’uomo - Nessuno può trattarmi così! Io sono... sono... Tu, palla di lardo non sai...”

Infine, lo sguardo vacuo dell’ubriaco si volge su di te.

“E tu cos’hai da guardare, eh! Vuoi anche tu una lezione?”, e così dicendo sfodera dalla cintola, non senza qualche difficoltà, il suo Martello con fare minaccioso.

Se desideri impartire a questo imbecille una severa lezione, vai al **131**.

Altrimenti, puoi cercare di ignorarlo e procedere oltre, andando al **160**.

53

“Per Sommerlund!”, gridi scagliandoti contro la creatura. Ma dopo il primo passo, la Pietra che tieni in mano esplode con fragore di tuono (perdi 5 punti di Resistenza e cancella la Pietra Nera dal Registro di Guerra). Hai come l’impressione che la belva si stia in qualche modo burlando di te mentre ti assalta decisa a sbranarti vivo!

Sarcodemone

Combattività 21

Resistenza 28

Se vinci, vai al **202**.

54

Corri a perdifiato lungo un camminamento gelato che si inerpica su un crinale roccioso. Quando sei sicuro che la bestia non ti abbia seguito, ti fermi e riprendi fiato.

Vai al **140**.

Entri in città dalla Porta del Sud e ti inoltri lungo Via dei Setteventi. Knollen è una città piccola e austera, di certo non un posto allegro, ma nondimeno benestante, perché trafficata da molti mercanti e dai loro uomini per metà dell'anno. Qui a Knollen si commercia specialmente in pellicce, gemme preziose e avorio. La cittadina è animata anche a quest'ora tarda da una varia umanità, diversa della quale porta il segno dei matrimoni misti tra la gente di Sommerlund e nativi dei Clan Barbari della costa.

Via dei Setteventi si dirama in un dedalo di vicoli e viuzze.

Se desideri inoltrarti nella ventosa Via di Tramontana, vai al **97**.

Se scegli di inoltrarti nel tortuoso Vicolo delle Daghe, vai al **213**.

Se vuoi dirigere i tuoi passi in una stretta via che conduce alla Piazza degli Argenti, vai al **135**.

Se preferisci continuare dritto verso la piazza principale, vai al **160**.

Man mano che procedi, il budello che stai percorrendo si fa sempre più angusto, fin quando non sei costretto a procedere a quattro zampe. Il disagio e la sensazione di oppressione si acuiscono ulteriormente quando ti scopri ad immaginare cosa succederebbe se rimanessi incastrato, seppellito nel ventre di queste montagne gelate!

Infine sbuchi in una piccola caverna, certamente lavorata da mano umana, da cui si diparte una stretta scalinata verso l'alto.

L'aria qui è pressoché immota e un silenzio tombale pervade l'intero ambiente. Solo ora, in un angolo, scorgi una cruda nicchia che ospita uno strano trono. Avvicinandoti con cautela scopri che il trono è interamente composto di ossa umane!

Se desideri sederti sul trono, vai al **229**.

Se invece, vuoi lasciare quanto prima questo luogo, vai al **44**.

57

Procedi nel buio passaggio per un lungo tempo, sempre attento alla minima incombenza di pericolo. Il freddo qui è indescrivibile, e solo la tua forza di volontà ti costringe a restare vigile e risoluto. Alla fine, il tunnel sbuca in una stanza che reca un'altra uscita.

Al centro della sala si trova una bizzarra fontana, la cui testa è stata scolpita in foggia di teschio. La sua vasca è colma di un'acqua nera, non torbida, ma nera come la notte di luna nuova.



Se hai un Pugnale di Selce Nera, vai al **151**.

Altrimenti puoi provare a bere dalla fontana, andando al **180**.

Puoi anche lasciar perdere il tutto ed imboccare il passaggio in uscita che, dopo un giro tortuoso, sbuca in un cunicolo più ampio, al **7**.

58

In un angolo della grande piazza, appena riparato da un corto balcone di legno che spunta dal primo piano di un palazzo, un vecchio indovino sdentato ha steso il suo tappetino su cui giacciono alla rinfusa piccole ossa la cui origine preferisci non approfondire.

Il vecchio coglie il tuo sguardo incuriosito e ti apostrofa con una voce roca e incerta.

“Accomodati, guerriero. Per qualche moneta ti svelerò il futuro. Lascio al tuo buon cuore decidere il mio compenso.”

Quante Corone d'Oro vuoi dare al vecchio?

Una? Vai al **215**.

Due? Vai al **142**.

Tre? Vai al **119**.

Se invece non vuoi sprecare il tuo tempo e il tuo oro con questo indovino, torna al **106** e fai la tua prossima mossa.

Raggiungi il lato orientale dei moli, dove trovi il *Rifugio del Pescatore*: il più famoso emporio portuale di Holmgard. Una volta dentro resti come intimidito dall'incredibile quantità di merci, comuni ed esotiche, che sono accatastate alla bell'e meglio, il tutto condito da un singolare disordine e da un fastidioso lezzo di chiuso. Diversi altri clienti si aggirano fra gli scaffali e le pile di oggetti ammucchiati, come stessero cercando chissà quale tesoro nascosto fra il ciarpame.

“Salve, mio signore! - ti saluta un ometto dai profondi occhi blu che, sulle prime, scambi per un nano di Bor - Il mio nome è Jethan e ti do il benvenuto nel mio umile emporio. Penso proprio che non ti sarà difficile trovare qui qualunque cosa tu stia cercando. E ti garantisco che i miei prezzi ti stupiranno!”

“Speriamo che non mi strabilino!” ribatti tu, restio a superare una certa diffidenza verso i mercanti d'ogni sorta. Poi inizi a girare per l'emporio, selezionando con cura quelle che ti sembrano esser le merci più utili e a prezzi onesti. Nell'emporio trovi:

Corda - 4 Corone d'Oro

Cotta di Maglia (*Oggetto Speciale; aumenta di 4 punti la tua Resistenza massima*) - 25 Corone d'Oro

Martello - 6 Corone d'Oro

Spadone - 8 Corone d'Oro

Tenda (*occupa 3 posti nello Zaino*) - 12 Corone d'Oro

Il proprietario è inoltre disponibile ad acquistare da te alcuni Oggetti che potresti avere nel tuo Zaino, ai prezzi indicati qui di seguito:

Bottiglia di Lovka - 2 Corone d'Oro

Cannocchiale - 6 Corone d'Oro

Tiara di giada - 10 Corone d'Oro

Quando hai finito i tuoi acquisti, decidi che è giunto il momento di imbarcarti sul *Dardo di Ramas*.

Vai al **175**.

60

Lanci il rampino all'altro capo del crepaccio più volte, finché non sei certo che abbia afferrato un punto sufficientemente saldo da sorreggerti. Poi ti leghi la Corda attorno alla vita e ti inoltri con grande cautela sul ponte. Giunto a metà del tragitto, improvvisamente il ponte cede e tu precipiti nel vuoto assieme alle assi in frantumi.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se esce un numero da 0 a 3, vai al **212**.

Se esce un numero da 4 al 9, vai al **136**.

61

Appena rientrati in Accademia, non potete fare a meno di informare i vostri superiori dell'accaduto. Le cose sono andate ben oltre il previsto e la bravata di stasera è costata la vita al giovane Brego.

Con puro orrore scoprite che il Capitano Montombre è rientrato in largo anticipo dal Southlund. È quasi l'alba quando, dopo un lungo interrogatorio da parte degli Ufficiali di servizio, venite infine spediti al Cospetto del temibile Capitano.

“Sarò breve. - vi dice secco Montombre - La punizione che meritate è l'espulsione. Tuttavia anche io in gioventù ho commesso le mie follie, e la vita mi ha insegnato che dare una seconda possibilità non è segno di debolezza. Per cui vi chiedo di rispondermi la verità: a chi è venuta in mente l'idea di scappare dall'Accademia stanotte per andare a donne ad Holmgard?”

Se fai il nome di Theden Truro, vai al 96.

Se ti addossi la colpa, vai al 200.

Se, infine, resti zitto, vai al 23.

62

Con una finta improvvisa, mandi il prete gambe all'aria e, senza indugio, ne approfitti per fuggire via da questo luogo di morte.

Vai al 249.

63

Lanci la Pietra contro il Sarcodemone e ti prepari all'attacco. Non appena il colpo va a segno, la Pietra esplode in una fiammata di luce fredda che investe la creatura facendola gridare di dolore con un verso che ti accappona la pelle (cancella la Pietra Nera dal Registro

di Guerra). Un istante dopo le sei addosso.

Sarcodemone (gravemente ferito)

Combattività 20 Resistenza 12

Se vinci, vai al **202**.

64

Peschi due dischi, lasciandone sette sul tavolo. Al che Kelman sbotta in una fragorosa risata ed anche lui pesca due dischi lasciandone cinque. A quel punto ti rendi conto di essere stato battuto. Con soli cinque dischi sul tavolo, indipendentemente da quanti tu ne possa pescare, Kelman sarà comunque in grado di lasciarti con un solo disco in gioco all'inizio del tuo prossimo turno.

Dichiari, dunque, di buon grado la sconfitta e sganci a Kelman la bellezza di 10 Corone d'Oro dal tuo Borsello. Dopo un ultimo cicchetto, vi date la buonanotte e tu ti rechi nella tua stanza.

Vai al **190**.

65

Saluti il rigattiere e continui a vagabondare per il mercato.

Vai al **106**.

66

Ti siedi su di una poltrona davanti al piccolo divano

dove Joc sta spargendo un po' della sua parafernalia magica: un tappetino di velluto verde con lo zodiaco ricamato sopra in oro, una serie di cerchi concentrici di ottone tutti istoriati da fitte rune, simile ad un astrolabio, dei dadi di una pietra violacea che non hai mai visto prima ed altri oggetti del genere.

“Allora, mastro Joc - esordisci - Vi va di farmi assistere a qualcuno dei vostri giochi di magia?”

Il mago ti scruta attento, ma con l'aria divertita.

Se la tua Spada reca la Benedizione dei Lugnasa, vai al **5**.

Altrimenti, vai al **146**.

67

Entri in una sala che ha tutto il peso dei millenni su di sé. Ragnatele di ghiaccio, tessute da chissà quale creatura-ragno oramai estinta, drappeggiano questa stanza quadrata. Sembra che non vi siano uscite ma, ad un controllo più approfondito, noti un'incisione, proprio sulla parete opposta alla porta.



Se possiedi l'Abilità di Cultura, vai al **196**.

Se desideri cercare di forzare il meccanismo segreto di questo marchingegno, vai al **165**.

Altrimenti, puoi comunque provare a decifrare l'arcano enigma, trovando quale sia il numero mancante al centro della cabala incisa. Se credi di averlo trovato, recati al paragrafo corrispondente al numero che hai appena trovato.

Se non sai risolvere l'enigma o se il paragrafo al quale ti sei recato non ha senso, decidi che è meglio non perdere ulteriore tempo con questo marchingegno. Per cui esci dalla stanza e prosegui lungo il tunnel principale e vai al **122**.

68

Qui l'oscurità è ancora più fitta. Hai tuttavia l'impressione di essere finito in una sorta di vasta sala circolare. Un refolo di aria gelida ti convince che questo luogo rechi un'uscita all'estremità opposta. Indugi per più di qualche minuto sulla soglia, indeciso sul da farsi. Poi, quando i tuoi occhi cominciano ad abituarsi alle tenebre, scorgi una piccola nicchia scolpita sulla tua sinistra.



La nicchia contiene due candele consumate ed una piccola pietra focaia. La candela di destra è di cera bianca; quella di sinistra, invece, di un rosso sbiadito.

Se vuoi inoltrarti nella sala facendoti luce con la candela bianca, vai al **139**.

Se preferisci accendere la candela rossa per illuminare i tuoi passi, vai al **237**.

In alternativa, puoi scegliere di attraversare la sala al buio, andando al **28**.

69

Percorri il passaggio per un lungo tratto, soffermandoti di tanto in tanto per tendere l'orecchio, attento ad ogni rumore che ti possa allertare di qualche pericolo imminente.

Infine giungi in una ampia caverna senza altre uscite. Al centro della caverna tre fasci di luce colorata piovono dall'alto soffitto, a formare altrettanti coni luminosi sufficientemente larghi perché un uomo possa entrarvi dentro.

Alzando lo sguardo, ti accorgi di tre enormi cisti di purissimo cristallo colorato che catturano la luce del sole, convogliandola sin qui.

L'atmosfera irreale di questo luogo, soffocata da un silenzio di tomba, ti infonde uno strano disagio.

Se vuoi entrare nel fascio di luce verde, vai al **93**.

Se voi provare ad immergerti nella luce rossa, vai al **187**.

Se, invece, vuoi tentare l'ingresso nel fascio di luce blu, vai al **47**.

Altrimenti, non ti resta che tornare indietro ed imboccare il cunicolo più stretto che hai visto in precedenza, al **56**.

70

Quando la ragazza arriva al tuo tavolo con un generoso boccale schiumante in mano, non puoi fare a meno di ammirarla: non è una sommerliana. La pelle bronzea e i grandi occhi neri con un affascinante taglio obliquo te la fanno riconoscere come una bellezza barbara del Kaltenland.

Se hai l'Abilità di Cultura, o hai comunque raggiunto il Rango di Difensore del Regno, vai al **29**.

Altrimenti, vai al **218**.

71

D'improvviso ti trovi a volare con lo sguardo sopra i tetti delle baracche, come se tu fossi un corvo solitario che aleggia sul quartiere.

Puoi vedere, in rapido volo, il contorto dedalo delle vie e delle costruzioni, simili ai tentacoli di una mostruosa creatura marina, come se dormisse proprio sotto la superficie della città.

Poi, d'un tratto, la tua attenzione è attratta da una figura che cammina per le vie, un uomo di Sommerlund. Un impulso ti porta a gettarti in picchiata verso la figura sin quando non ti rendi conto che si tratta proprio di te

stesso!

Quindi torni in te, trovandoti di nuovo in strada.

Vai al **249**.

72

Avverti, con un brivido lungo la schiena, una sensazione di indefinibile pericolo provenire dal corridoio di destra. Si tratta di un presentimento inspiegabile, ma che più di una volta ti ha salvato la vita in battaglia.

Ora torna al **44** e fai la tua scelta.

73

Kelman osserva distrattamente il tavolo di gioco per qualche istante, e poi pesca con noncuranza due dischi dal tavolo, lasciandotene nove. Ora è il tuo turno, quanti dischi desideri pescare?

Uno? Vai al **201**.

Due? Vai al **64**.

Tre? Vai al **238**.

74

Cercando di non congelare, ti spalmi generose manate del ritrovato (cancellalo dal tuo Zaino) e subito senti un intenso calore spandersi per il corpo. Al contrario di te, Theden non sembra avvertire i morsi del gelo: la sua determinazione rasenta la follia e capisci che quest'uomo non avrà pace fin quando non ti vedrà mor-

to dopo aver causato il fallimento della tua missione.

Vai al **209**.

75

“Stai pur tranquillo, Capitano Val - ti dice Joc alla fine del tuo racconto - il tuo segreto è al sicuro con me e ti auguro ogni bene nella tua impresa. E forse posso anche aiutarti, in qualche modo.

A Knollen, lungo la Via di Tramontana, c'è la bottega di una mia fraterna amica, sin dai tempi della giovinezza che, ahimè, come puoi vedere è per me da troppo tempo trascorsa. Tuttavia siamo ancora in buoni rapporti, io e Kalan. Se desideri incontrarla, vai pure a mio nome e, per favore, dille anche che la andrò a trovare non appena avrò visto in che condizioni è mio fratello.”

“Se avrò modo di conoscerla - rispondi tu - le recherò senza dubbio la tua ambasciata. Ti ringrazio dei consigli, Joc.”

Durante il corso delle tue avventure, potresti avere l'occasione di incontrare Kalan. L'incontro avverrà in un paragrafo contrassegnato da un asterisco “*”. Se vorrai recare il messaggio di Joc a Kalan, sottrai 100 dal numero del paragrafo in cui ti trovi e vai al nuovo paragrafo contrassegnato dal numero trovato. Ricorda che avrai solo un'occasione di farlo. Se lascerai il paragrafo contrassegnato dall'asterisco non potrai più adempire alla cortesia che ti ha chiesto il vecchio prestigiatore.

Trascorri il resto della serata chiacchierando con gli altri ospiti. Infine, quando si fa tardi, saluti tutti e vai a

dormire nella tua cuccetta.

Vai al **190**.

76

“Ascolta la mia voce...”

Così dicendo, Semyaza intona un canto di una bellezza preternaturale che ti avvolge con un calore che ti penetra nelle ossa. Pupi aumentare di 3 punti il valore iniziale della tua Resistenza e recuperare tutti i punti di Resistenza e Combattività persi sinora, anche se nelle precedenti avventure!

Dopo questo dono incomparabile, Semyaza si diparte da te con un ultimo saluto

“Addio, uomo! Possano Ishir e Ramas rischiarti la via!”

Tu ti inoltri in un'uscita all'altro capo di questa tomba di ghiaccio.

Vai al **44**.

77

Ti unisci al gruppetto di pescatori che ti sorridono calorosamente.

“Non è facile incontrare un uomo di Sommerlund qui a Knollen in questa stagione dell'anno, amico! - ti dice uno di loro - Come mai da queste parti?”

Decidi saggiamente di non rivelare lo scopo della tua missione e quindi dici loro di essere un mercenario ve-

nuto a scortare un ricco mercante di Anskaven nel suo viaggio di ritorno a casa. I marinai dividono con te un po' di pesce salato e della buona birra (recupera 2 punti di Resistenza). Poi uno di loro ti passa la pipa, invitandoti a fumare con loro.

Se accetti la generosa offerta, vai al **159**.

Altrimenti, saluti i marinai e riprendi il tuo cammino, al **55**.

78

Aspetti il tuo turno al tavolo facendo il tifo per i ragazzi e gli ufficiali che si stanno affrontando a braccio di ferro, mentre altri assistono entusiasti e scommettono tra loro qualche Corona. Infine, invitano anche te a sfidare uno dei presenti.

Se vuoi sfidare un ragazzo alto e magro, dai corti capelli rossi, vai al **120**.

Se vuoi sfidare un nanetto nerboruto con una lunga cicatrice che gli solca la fronte, vai al **203**.

79

Una bella donna, non più giovanissima, ti accoglie con un sorriso al suo banco, dove sono disposti con cura i diversi preparati alchemici ed erboristici che vende.

“Serviti pure, cavaliere! - ti dice - Dubito che troverai qui a Knollen prezzi migliori dei miei!”

Grasso di Baknar - 4 Corone d'Oro *(Se spalmato sulla pelle, il Grasso di Baknar ti permettere di resi-*

stere ai rigori del freddo più intenso).

Pozione di Alether - 8 Corone d'Oro (*Se ingerita subito prima di un combattimento, ti consente di aggiungere 2 punti alla tua Combattività per tutta la durata del combattimento stesso).*

Pozione di Vigorilla - 6 Corone d'Oro (*Ti consente di recuperare 4 punti di Resistenza).*

Decidi se vuoi acquistare qualcosa dalla speciale, e poi torna al **106** per scegliere cosa fare.

80

Ti precipiti verso il tuo commilitone a terra senza sguainare l'Arma. Ad un secco cenno del suo padrone, la guardia del corpo rinfodera la sua Mazza e si allontana. Quando ti chini di lui capisci che non c'è più niente da fare. Ti rialzi con in braccio il suo corpo, giusto in tempo per vedere Theden Truro che si sta scagliando verso il vassako!

*Se possiedi l'Abilità di Tattica Militare, vai al **226**.*

*Altrimenti, vai al **6**.*

81

Peschi due dischi. Ora ne restano nove. Il Capitano Kelman, dopo qualche istante di pensosa riflessione, decide di pescarne tre. È di nuovo il tuo turno, e sul tavolo ci sono sei dischi.

Se vuoi pescarne uno, vai al **223**.

Se vuoi pescarne due, vai al **101**.

Se preferisci pescarne tre, vai al **172**.

82

Il braccio ti duole, mentre cerchi di tenere testa alla gragnola di colpi che il guerriero fra piovere su di te.

D'un tratto, una terza figura, dai capelli corvini, interviene a sedare la vostra rissa. Anche questo indossa il sorcotto col simbolo della montagna e richiama all'ordine il suo compagno.

“Ganon! Smettila immediatamente! Abbiamo una missione da compiere!”

“Chi siete?”, chiedi tu ansimando, contento in cuor tuo che lo scontro sia finito prima che prendesse una brutta piega.

Inferocito, il biondo si gira verso di te.

“Sei un idiota! - grida - Il mio nome è Ganon, e questi è mio fratello Dorier; siamo Cavalieri della Montagna Bianca di Durenor! E la piccola serpe che hai appena fatto scappare avrebbe potuto condurci al covo di una banda di schiavisti che affligge da tempo la nostra terra.”

Nel sentire le parole del cavaliere hai un tuffo al cuore. I Cavalieri della Montagna Bianca sono il più antico e nobile ordine di tutto il Durenor, nonché famosi per la loro assoluta dedizione alla causa del bene ed ai più alti valori della cavalleria. Hai appena commesso un grossolano errore!

“Io... perdonami... ma non mi ero reso conto. Credevo

che tu...”, cerchi malamente di spiegarti.

“Lascia stare, impiastro che non sei altro! Non ho tempo da perdere scambiando insulse parole con te. A mai più rivederci!”, e così dicendo i sue si gettano all’inseguimento della preziosa preda che gli hai appena fatto scappare, lasciandoti interdetto e mortificato.

Infine scuoti la testa maledicendo la tua avventatezza e ti rimetti in cammino.

Vai al **160**.

83

Prendi l’Anello e lo controlli con grande attenzione prima di concludere che è solo un gioiello, forse anche di un certo valore. Lo infili quindi al dito. L’Anello d’Oro conta come un Oggetto Speciale.

Ora torna al **207** e decidi la tua prossima mossa.

84

Non conosci bene l’antica lingua dei Barbari, ma questo canto non ti è sconosciuto. Ricordi che lo sentisti intonare anni fa, ai tempi della campagna contro i Barbari del Kaltenland. La voce era quella di Ragnar, il Bardo di barbare origini del Barone di Anskaven Avan Caldar.

Sai che uno dei suoi versi recita:

Ogni colpo è reso,

Lance spezzate, tamburi di guerra.

Cadremo come una valanga.

Per la rossa aurora, e per la fine del mondo!

Vai al **4**.

85

Ti inerpichi lungamente fra stretti passaggi montani e corte gole, alla ricerca di un buon punto d'osservazione da cui dominare l'accampamento di Truro. Alla fine, giungi sul fianco slabbrato di uno dei monti, con un corto sperone che affaccia direttamente su tutta la zona circostante. Purtroppo per te, non sei solo qui. Infatti un famelico Lupo delle Nevi sta girovagando, come te, in cerca di una preda. E questa potresti essere tu!

Se hai almeno un Pasto nel tuo equipaggiamento e vuoi lanciarlo al Lupo, vai al **152**.

Altrimenti, sei costretto a combattere la bestia.

Lupo delle Nevi Famelico

Combattività 13

Resistenza 18

Dopo due scontri, puoi fuggire per un sentiero nella neve che si diparte da qui, al **54**.

Se vinci, vai comunque al **140**.

86

La colonna è alta poco più di due metri. Sulla sua superficie puoi leggere le leggende di caccia e di valore guerriero che fanno parte della tradizione dei Clan Barbari del Kaltenland. Le scene più in alto, mostrano un

guerriero appena uscito dalla Gora della Morte che si spoglia nudo di fronte alla colonna ed ingerisce dei funghi.

Se possiedi un Fungo di Calacena, od una Pozione, e te la senti di eseguire l'arcano rituale descritto nei bassorilievi del totem, vai al **103**.

Se non possiedi della Calacena, o se preferisci non avere nulla a che fare con la magia dei Barbari, scegli la tua prossima mossa:

Puoi bere dalla fonte - a meno che tu non l'abbia già fatto - andando al **211**.

Oppure puoi lasciare questo luogo, al **241**.

87

Tutto ad un tratto, un fragore di cocci rotti, rompe la quiete della locanda, seguito immediatamente dalle grida dell'oste.

“Razza di cretina che non sei altro! Guarda cosa hai combinato! - sta urlando ad una giovane ragazza del nord che ha appena fatto cadere una brocca colma di vino - Per oggi puoi anche scordarti la paga e questo ti insegnerà a fare più attenzione!”, e così dicendo le mena un violento manrovescio che la fa cadere a terra.

La ragazza geme dolorosamente mentre si rialza, e vedi un rivolo di sangue colarle dal labbro.

Se desideri intervenire in aiuto della ragazza, vai al **192**.

Altrimenti, finisci d'un fiato la tua birra ed esci dalla

locanda, disgustato dai modi brutali dell'oste, per dirigersi al tuo imbarco, al 175.

88

“Perdonami, fanciulla. - le fai tu galante - Ma devo parlare con Zairah. Vengo per conto di Starc, il proprietario della *Sirena Bril...*”

“Sia lode agli dèi! - esclama lei - Finalmente il vecchio si è deciso a saldare il conto! Oggi come minimo si scioglieranno i ghiacci del Kaltenland se si è sciolto il laccio del borsello di quel taccagno!”

Non fai in tempo a ribattere alcunché, che la ragazza si allontana chiamando a gran voce la tenutaria, Madama Zairah.

Quando la donna arriva non puoi fare a meno di restare colpito dal suo fascino conturbante. Non più giovanissima, è comunque una bellezza per la quale, alla Corte di Ulnar, molti sarebbero pronti a sfidarsi in duello!



Ci metti un po' a spiegarle il reale motivo della tua presenza alla *Casa Rossa*. Alla fine la donna sorride e comincia a parlare con una voce flautata.

“Ah... Starc, Starc. Se non fossi così affezionata a quell'uomo gli avrei già fatto incontrare i miei... ehm... collaboratori. Ma in fondo lui è così affascinante. Ma certo non come voi, Capitano Val. Siete davvero un bell'uomo... un Cavaliere del Re...”

“Ahem! - ti schiarisci tu la voce - Vi ringrazio per il vostro apprezzamento, Madama Zairah, ma provo un certo imbarazzo a...”

“Ma certo! Dèi, che sciocca che sono! Scusatemi Capitano, ma voi non avete idea di come sia difficile intavolare una conversazione garbata e civile con qualcuno qui in questo inferno gelato! Comunque, sì. Conosco gli uomini di cui mi chiedete. Li ricordo bene perché quello più grande ha fatto una scenata ad una delle mie ragazze e l'ha picchiata. L'altro, il ragazzino, ha assistito al tutto completamente allibito, e poi ha seguito il suo compare fuori dalla *Casa Rossa* senza dire una parola, appena un attimo prima che arrivassero i miei uomini a dargli una sonora lezione.

Ma li ho fatti cercare. - riprende lei dopo un fremito di rabbia - Eccome se li ho fatti cercare! Nessuno picchia una delle ragazze di Madama Zairah e la fa franca! Purtroppo non sono ancora riuscita a mettergli le mani sul collo. L'ultima volta che sono stati visti erano nel quartiere delle baracche. Credo che siano ancora lì, perché ho sguinzagliato i miei informatori a sorvegliarne tutte le uscite.”

Se possiedi un Atlante del Magnamund, vai al **42**.

Altrimenti ringrazi Zairah per le preziosissime informazioni ed vai al **100**.

89

“Esatto!” prorompe l’Ufficiale, mentre altri dell’equipaggio battono le mani e si complimentano con te per la tua astuzia. Infatti, le *mutande rotte* dell’indovinello non sono le braghe malamente rammentate d’un qualche straccione, ma le rotte marine che, per l’appunto, *mutano* in continuazione.

“La tua arguzia merita una ricompensa, Capitano Val. Ecco, prendi!”

E così dicendo l’uomo si sfila dal lobo dell’orecchio sinistro un piccolo Orecchino d’Argento.

“Tienilo con te - ti ammonisce l’Ufficiale anziano - ti porterà fortuna.”

L’Orecchino d’Argento è un Oggetto Speciale che, se indossato, ti consente di aggiungere o sottrarre 1 ogniqualvolta ti viene richiesto di estrarre un numero dalla Tabella del Destino.

Tuttavia, puoi utilizzare questa capacità solo quando devi estrarre numeri per dei giochi d’azzardo e solo *una volta per partita che stai giocando*.

In nessun’altra occasione potrai fare affidamento sui poteri dell’Orecchino d’Argento per volgere il responso della Tabella del Destino ad un esito a te più favorevole.

Ringrazi di cuore il veterano e trascorri allegramente il resto della serata in compagnia dell'equipaggio del *Dardo di Ramas*. Infine, a notte fonda, saluti tutti e vai a dormire nella tua cabina, al **190**.

90

Prorompi in un ruggito di pura rabbia. La morte non ti avrà oggi! Tendendo i muscoli allo spasimo riesci ad afferrare un lembo del cordame del ponte ancora attaccato all'altra estremità del crepaccio e ti ci avvinghi con tutte le tue forze. L'impatto con la parete del crepaccio è violentissimo (perdi 8 punti di Resistenza ed 1 punto di Combattività, a meno che tu non possieda l'Abilità di Nervi d'Acciaio, nel qual caso la perdita di Combattività ti viene risparmiata), ma riesci a mantenere la presa. Poi, con uno sforzo ferino, ti issi lungo ciò che rimane del ponte e ti metterti in salvo dall'altra parte.

Resti parecchi minuti sdraiato in terra, il cuore in petto che batte così forte che pare voglia saltarti fuori dalla gola. Quando ti sei riavuto, ti alzi in piedi e riprendi il tuo cammino.

Vai al **44**.

91

È davvero una fortuna che tu abbia con te il necessario per tentare una scalata del precipizio nel quale sei finito. Con pazienza e tenacia cominci ad arrampicarti, usando il Rampino per superare i punti più duri e fissando la Corda ad intervalli regolari, per evitare di ricadere nel vuoto. All'incirca a tre quarti della salita scorgi un

cunicolo laterale nel pozzo di caduta che, agevolmente, sale verso l'alto. Recupera Corda e Rampino e decidi di proseguire per questa via.

Vai al 44.

92

“Niente da fare. - dici rivoltando le tasche - Non ho abbastanza denaro. Mi dispiace di averti fatto perdere tempo, Capitano.”

“Ehi! Aspetta un attimo! - ti ferma lui mentre stai per andartene - Mi sembri un tipo a posto e, oltretutto, ormai sarebbe comunque tardi per trovare un altro passeggero pagante. Ti propongo una piccola sfida d'ingegno: risolvi il mio indovinello e avrai il passaggio assicurato!”

“E se non dovessi rispondere?”, chiedi tu allarmato.

“Pazienza! Vorrà dire che gli dèi preferiscono che tu non salga sulla mia nave. Affare fatto?”, ti chiede il Capitano Tara con un ampio sorriso.

Non hai nulla da perdere, quindi accetti. Subito l'uomo mette su un'aria solenne, mentre ti recita il suo enigma.

*“Sette furon le navi a salpare,
col Capitan Yed Uelgal, vassako acuto.
Quand'ecco al largo Sirene! Sono vere!
Del Capitan più nulla s'è saputo!”*

All'interno dell'enigma sono celati tre numeri, che devi individuare e sommare tra loro. Per dare la risposta cor-

retta all'indovinello, devi recarti al paragrafo corrispondente al risultato della somma.

Se il paragrafo al quale sei giunto non dovesse avere senso, allora avrai dato la risposta sbagliata, nel qual caso vai al **163**.

93

Entri a passo lento nella luce verde, che ti avvolge interamente, tanto che non riesci più a vedere nulla di ciò che ti circonda. Una forza misteriosa, ma gentile, ti spinge con impellenza a procedere in un corridoio di purissima luce smeraldina, che quasi ti acceca.

Poi, d'un tratto, la luce si dissolve e tu ti trovi a camminare in un angusto passaggio.

Vai al **44**.

94

Non ti è particolarmente difficile tenere sempre a vista il tuo assalitore mentre corre come un pazzo fra i vicoli delle baracche, ma il fuggitivo è dotato di una agilità e di una destrezza felina mentre si dipana agilmente fra le vie e le case.

Gli sei quasi addosso, quando con un salto lui è su una cassa. Con l'impeto del salto successivo si lancia oltre una staccionata e ti scagli addosso la cassa! Perdi 2 punti di Resistenza.

A differenza di lui, non ti prendi la briga di saltare la staccionata, ma la carichi con l'impeto della tua corsa sfondandola al tuo passaggio. È allora che riesci a plac-

care il sicario al volo ed a sbatterlo per terra.

“Parla e vivrai... Forse.”, gli intimi.

“Io... non so neanche chi sei, uomo! Te lo giuro! Mi hanno solo assoldato per tramortirti. La vita da queste parti non è come nel sud e...”

“Chi ti ha pagato? Chi! Dimmelo o, per gli dèi...”

Con un tonfo sordo, un colpo di mazza a tradimento si abbatte alle tue spalle, colpendoti in testa con violenza (perdi 4 punti di Resistenza). Lasci la presa e cadi in terra, mentre il mondo intorno a te si fa ovattato e capisci che stai per perdere i sensi.

Se possiedi l'Abilità di Nervi d'Acciaio, vai al **149**.

Altrimenti, vai al **26**.

95

Bussi, e dopo qualche istante la porta viene aperta da un uomo magro e allampanato, gli occhi arrossati, che ti scruta con malcelato sospetto.

“Sì? Cosa vuoi?”, ti chiede.

“Perdonami, ma sono nuovo di Knollen. - esordisci tu - Mi chiedevo che posto fosse mai questo.”, concludi accennando allo stendardo alla porta.

L'uomo ti fissa ancora per qualche istante, senza profondere parola. Poi ti dice:

“Questa è la Gilda del Tridente. Siamo pescatori e ci occupiamo di sostenerci a vicenda e di aiutare le famiglie che hanno perso padri e mariti in mare...”

Ora che hai soddisfatto la tua curiosità, puoi andartene da qui, al **193**.

Oppure potresti approfittarne per chiedere delle informazioni sugli uomini che stai cercando. Nel qual caso vai al **118**.

96

Subito fai il nome di Truro. Sei pronto ad assumerti la tua parte di responsabilità nell'intera vicenda, che già non è poca cosa. Ma non vuoi scontare il fio di errori non tuoi.

Il Capitano Montombre ti si avvicina e ti stringe la mano. Poi, inaspettatamente, ti schiaffeggia.

“La stretta di mano - ti dice - perché ti sei dimostrato leale nei confronti dei tuoi superiori, così come è richiesto ad ogni bravo Allievo Ufficiale della Cavalleria Reale di Sommerlund. Lo schiaffo, invece, perché con troppa solerzia hai tradito il tuo compagno di sventura. Conoscevo già la verità e volevo dare a Truro una possibilità di confessare spontaneamente le sue colpe... Sia come sia! Allievo Ufficiale Theden Truro, da questo momento e con effetto immediato siete espulso a vita dall'Accademia Reale. La vostra leggerezza è semplicemente imperdonabile ed ha causato la morte di un bravo giovane: un figlio di Sommerlund che una madre sta già piangendo. Entro stasera vi voglio fuori di qui o sarete arrestato per alto tradimento. Quanto a voi, Allievo Ufficiale Val, quaranta giorni di guardina a pane ed acqua non ve li leva nessuno! Spero vogliate cogliere questa triste occasione per imparare a contemplare

le virtù che un buon Cavaliere del Re deve avere.”

Segna sul Registro di Guerra che hai passato quaranta giorni in galera ai tempi dell'Accademia e poi vai al 225.

97

Ti incammini lungo questa via stretta e gelida. Hai come l'impressione che il vento qui, sia più teso e freddo, forse perché si incanala dalla via principale. Passi sotto un arco che sorregge un passaggio da un palazzotto di pietra ad un altro, per poi sbucare ad uno slargo segnato da una quercia centenaria: un esemplare formidabile, per essere riuscito a sopravvivere ed a crescere in un clima così inospitale per una pianta del genere!

Ad un certo punto noti, nascosta in un piccolo androne silenzioso, una porta chiusa da una tendina di ossa di balena, lavorate così finemente da sembrare pergamena e che rispondono con un melodioso tintinnio al passaggio del vento.

Vicino all'ingresso, su un pezzo del relitto di una barca è stata incisa un'insegna.



Se desideri entrare, val al **245**.

Se non vuoi entrare e continui a girovagare per le viuzze di Knollen, vai al **135**.

Altrimenti, dopo un lungo giro, finisci per sbucare nella

piazza principale di Knollen, al **160**.

98

Si tratta di un fungo di Calacena; forse potrebbe tornarti utile in futuro. Se decidi di prenderlo con te mettilo nello Zaino.

Quando hai deciso cosa fare del Fungo di Calacena, torna al **207** per proseguire.

99

La Capitaneria di Porto di Holmgard è un vecchio edificio che ancora reca qualche segno dell'assedio degli eserciti del Signore delle Tenebre Zagarna. Dalla sua grande corte interna, egualmente affollata di uomini della Marina Reale e di civili, si dipartono due settori: quello militare e quello commerciale. Ti dirigi verso quest'ultimo e, dopo qualche ricerca, trovi una grande tabella appesa ad un muro che reca segnati con un gesso i nomi delle navi che stanno per salpare, le loro destinazioni e gli orari approssimativi della loro partenza. Scorri con il dito la tabella, mentre una piccola calca ti spintona malamente, ed alla fine leggi che il *Dragone dei Mari* partirà a breve per Knollen dal molo 18.

Sperando di poter trovare un passaggio a bordo, ti rechi a passo svelto verso il molo, sotto un cielo che pare minacciare un acquazzone improvviso.

Vai al **153**.

Trascorri la notte ospite di una delle ragazze della *Casa Rossa* che, in risposta alla preghiera della tua amica, ti invita nella sua stanza offrendoti una cena calda ed un letto per la notte. L'indomani, di buon ora, saluti la giovane e la ringrazi per la sua gentilezza. Poi sei di nuovo in caccia diretto verso le baracche.

Le baracche sono veramente uno squallido luogo. Un vero e proprio quartiere i cui abitanti dimorano nei relitti del Cimitero delle Navi di Knollen. Le case e le stamberghe hanno le improbabili sagome di navi, prore e poppe, ponti e coperte. Qualche polena, divorata dal sale e dal vento, ancora si protende verso il cielo plumbeo, come a indicare ai morti la via per la casa degli Dèi.

Incontri pochissime persone, ma sei più che consapevole dei molti occhi che ti scrutano dai vicoli bui, dalle imposte delle case e dai piccoli abbaini.

Ora estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se ottieni un numero da 1 a 3, vai al **39**.

Se ottieni un numero tra 4 e 9, vai al **249**.

Se esce lo 0, vai al **221**.

È stato un grave errore da parte tua lasciare quattro dischi sul tavolo per il Capitano Kelman. Infatti, egli si limita a pescarne tre ed a lasciarti con l'ultimo disco sul tavolo, sconfitto.

Dichiari, dunque, di buon grado la sconfitta e sganci a Kelman la bellezza di 10 Corone d'Oro dal tuo Borsello. Dopo un ultimo cicchetto, vi date la buonanotte e tu ti rechi nella tua stanza. Vai al **190**.

102

La tua esperienza in fatto di caccia all'uomo ti suggerisce che, giunto in una nuova città, il punto migliore dove cominciare le ricerche è la solita cara, vecchia bettola, la più malfamata possibile, nei pressi del probabile ingresso in città della tua preda.

Non ci metti molto ad adocchiare la *Sirena Brilla*, una stamberga cadente interamente costruita assemblando i pezzi più improbabili di barche in disuso, il ch  gli conferisce un aspetto decisamente fuori dal comune. In un continuo andirivieni, vedi entrare e uscire tipi poco raccomandabili, mercenari della peggior risma e donne di malaffare.

Entri nella taverna, facendoti largo tra la calca di clienti che si tengono quanto pi  vicini al grande fuoco che arde al centro di questo *skalli*. Dense volute di fumo di torba si levano dalla pira ed escono impetuose da un'apertura proprio al centro del tetto della *Sirena Brilla*. A stento raggiungi il bancone ed attiri l'attenzione dell'oste.

“Se vuoi startene qui al calduccio, devi prenderti una birra. - ti dice lui - Ho anche da mangiare, se vuoi.”

Se vuoi bere una birra, paga 2 Corone d'Oro e vai al **22**.

Se non hai più denaro con te, devi lasciare la *Sirena Brilla*, e andare al **166**.

103

Cercando di ignorare la morsa del gelo ti spogli completamente nudo e ti siedi a gambe incrociate dinnanzi alla colonna. Poi prendi dal tuo Zaino la Calacena, ne annusi il profumo dolciastro e la ingoi deciso (cancellala dallo Zaino).

Attendi lunghi istanti, mentre ti senti invadere da un curioso calore che parte da dentro di te. Ora non senti più freddo e tutto ciò che ti circonda comincia a sfumare lentamente ai margini dello sguardo, sinché solo tu ed il totem rimanete presenti e nitidi nella tua consapevolezza.

Dal fondo della gola vedi avanzare un grande Orso Bianco, un esemplare magnifico della sua specie, col manto candido come la neve più pura. Lentamente e senza timori, la bestia si avvicina a te e spalanca le sue enormi fauci nell'intenzione di divorarti!

Se vuoi combattere contro l'Orso, vai al **148**.

Se desideri attendere immobile il corso degli eventi, lasciando che il tuo fato, quale che esso sia, si compia, vai al **14**.

104

“Porgimi la tua Spada, guerriero. Iscriverò su di essa le tue gesta, perché tu hai liberato un'anima immortale condannata ad una tenebra senza fondo!”

Poni la lama della tua fidata Spada sulla tomba, ed osservi estasiato mentre, accompagnate da scintille di forgia, antiche Rune Shanti si disegnano sull'Arma.

Da questo momento la tua Spada non solo è in grado di ferire le creature che possono essere colpite solo da Armi magiche, ma, grazie alla benedizione di Semyaza, essa ti consente di aggiungere 2 punti alla tua Combatività!

“Ora addio! Ishir e Ramas possano vegliare sempre su ogni tuo passo!”

Quando sei certo che l'antica presenza se ne è andata, esci dalla tomba imboccando un cunicolo che si diparte dall'altro capo.

Vai al **44**.

105

Trangugi grato la tisana che l'uomo ti offre e subito ti senti invadere da un piacevole calore.

“Quando arriveranno i tuoi amici?”, chiedi all'uomo.

“Presto. Non ti preoccupare. Il tempo che il concentrato di Dente del Sonno che hai bevuto faccia effetto!”

Ci metti qualche istante a realizzare il senso delle sue parole, e solo ora ti accorgi con orrore crescente, che le tue membra si stanno rapidamente intorpidendo. Le palpebre si fanno pesanti e non riesci a tenere aperti gli occhi. Ti alzi in piedi, ma tutto intorno a te si muove vorticosamente, come se ti trovassi sulla coperta di una nave in balia della tempesta.

Cadi in terra e, come se ti stesse parlando da una grande distanza, puoi sentire la voce dell'uomo che ti dice:

“Dimenticavo di dirti che il tridente è il simbolo del Signore delle Tenebre Kraagenskul, di cui noi siamo Accoliti ed agenti qui a Knollen. Ma non ti ho mentito, perché noi siamo davvero pescatori. Pescatori di anime, da sacrificare alla gloria del nostro Maestro!”

Infine scivoli in un sonno da quale non ti risveglierai mai più.

Per te è la fine.

106

Puoi scegliere di visitare il banco di uno dei seguenti mercanti, a meno che tu non l'abbia già fatto.

L'armaiolo, vai al **116**.

Lo speziale, vai al **79**.

Il pellettiere, vai al **217**.

Il rigattiere, vai al **194**.

Il veggente, vai al **58**.

Quando hai finito, torna al **160** e fai un'altra scelta.

107

Sganci 2 Corone al marinaio (deducile dalla tua Borsa). Il ragazzo le intasca lesto come una gazza e poi ti dice:

“Allora, vai al molo 11 e chiedi del Capitano Zelana. Digli che ti manda Whilem e lui ti riserverà un tratta-

mento di favore. È stato un piacere aiutarti, uomo. Buon viaggio!”, e così dicendo sparisce tra la concitata folla del porto.

Ti rechi a passi svelti al molo 11... solo per scoprire che è vuoto! Sei stato beffato da uno dei tanti furfanti che popolano il porto di Holmgard. In altre condizioni ti metteresti in caccia del ragazzo per fargli sputare i denti, ma il tempo non è dalla tua per cui ti rassegni ad andare alla Capitaneria di Porto a consultare la tabella degli imbarchi, nella speranza di essere ancora in tempo per trovare una nave che stia per salpare per il Kaltenland.

Vai al **99**.

108

Non appena sfoderi la tua lama, la vedi incendiarsi di una luce argentata che, per un istante, rischiara le cupe volte su di te, come a voler scacciare l'ombra che le opprime.

Ma le anime tormentate delle vittime della Gora non hanno alcunché da perdere; ed anzi, forse la tua Spada potrà consegnarli all'oblio che tanto bramano.

Spettri della Gora

Combattività 19

Resistenza 28

Se vinci, fuggi via da questo luogo infestato, andando al **144**.

La serata che trascorri con Brynhild è una delle più noiose della tua vita. Questa donna non fa altro che parlare di armi e battaglie, e non ti risparmia nessun dettaglio delle efferatezze compiute dal Principe Ewevin a Tekaro.

“Rechi notizie tristi dalle Terre Tormentate, Brynhild - la interrompi tu ad un certo punto, cercando di cambiare discorso - Ma tu... dimmi qualcosa di te!”

Lei ti sorride amara.

“Remir, ma pensi davvero che una come me abbia una... *vita* oltre questa? La mia lama è in vendita al miglior offerente, tutto qui. Perché l’alternativa per quelle come me, nate nella povertà, è sempre la stessa o vendi il tuo braccio o la tua virtù, non so se mi spiego.”

“Sei cupa, Brynhild. Io cred...”

“Tu sei un uomo, Remir. Per te è diverso. Anche tu sei un guerriero, si vede lontano un miglio. Ma dimmi: con quante altre donne hai a che fare nel tuo mestiere, eh?”

Sorridi tra te e te, pensando alle molte donne che hai come commilitoni, alcune delle quali ti hanno anche salvato la vita in battaglia, e a come tu possa vantare fra i tuoi ufficiali, le più valorose guerriere di Sommerlund. Ma non puoi fare a meno di capire Brynhild. Il mondo dei mercenari è duro, spietato e lercio di sangue. La maggior parte di loro non conosce onore e, in cambio della dovuta paga, non esita a compiere ogni sorta di crudeltà. Tanto che spesso Re, Principi e signori del Magnamund assoldano truppe mercenarie proprio per

far compiere loro il lavoro sporco e non macchiare così il proprio onore e quello degli eserciti che guidano.

Il resto della serata trascorre senza alcuna particolarità e tu, ad un certo punto, dai la buonanotte agli altri e torni nella tua stanza.

Vai al **190**.

110

Trascorrete la notte nella stamberga in un silenzio pesante che ti conferma che più nulla è rimasto in quest'uomo del tuo vecchio e allegro compagno d'arme. Più di una volta ti svegli di soprassalto; e sempre lo scopri seduto in un angolo a fissarti, con uno sguardo carico d'ira e risentimento.

Il giorno dopo partite all'alba. Lasciate Knollen dalla porta settentrionale, trovandovi dopo neanche dieci chilometri di strada gelata all'ultimo avamposto civilizzato, che, dopo un ultimo tratto tenendo a vista la costa sulla vostra destra, sfocia su di un oceano di ghiaccio e gelo: il Bassopiano di Hrod. Le poche guardie all'avamposto vi guardano come si guarderebbero due uomini che stiano salendo il patibolo, mentre vi inoltrate nella distesa gelata.

Durante il primo giorno di viaggio devi consumare uno dei tuoi Pasti o perdere 3 punti di resistenza. L'Abilità di Cacciatore, in questo caso, non può esserti d'aiuto: solo i Barbari sono in grado di trovare sostentamento in questo inferno innevato.

Il freddo è insopportabile e, non appena il sole comin-

cia a farsi basso all'orizzonte, ti senti pervadere da brividi mortali.

Se possiedi del Grasso o dell'Unguento di Baknar, vai al 74.

Altrimenti perdi 4 punti di Resistenza e vai al 209.

111

Con un grido strozzato ti lanci contro il gigante dalla pelle bronzea, che rotea su di te una pesante mazza e cerca di fracassarti la testa.



Guardia del Corpo Vassaka

Combattività 17

Resistenza 24

Dopo due scontri, vai al 195.

112

Come una tempesta, la valanga si abbatte sul campo, travolgendolo senza pietà. Anche tu giungi a valle ferito in più punti e quasi assiderato (sottrai 5 punti dalla tua Resistenza). Inoltre hai irrimediabilmente perso i primi due Oggetti del tuo Zaino. Se il tuo Zaino è vuoto hai perso tutti i Pasti e le Corone d'Oro della tua Borsa.

Poi vai al **37**.

113

Te ne torni a passo deciso verso i moli, intenzionato a non portare neanche un minuto di ritardo e, da vero conoscitore della città, non esiti a tagliare passando attraverso i vicoli e le piazzette del quartiere portuale, immerso nella babele dei profumi di pesce ed il puzzo dei rifiuti che qui si accumulano anche per giorni prima di essere portati via.

Ed è proprio come se sbucati da uno di questi cumuli di spazzatura che, ad un tratto, ti si parano innanzi due tipi dall'aspetto minaccioso. Solo un istante dopo di rendi conto che, nella stretta via nella quale ti trovi ora, non c'è nessun altro a parte te ed i due grassatori che ti si lanciano addosso intenzionati a sbudellarti coi loro infidi uncini, per poi derubarti!

Grassatori

Combattività 18

Resistenza 27

Combatti i due Grassatori come fossero un unico nemico. Dopo tre scontri, se lo desideri, puoi fuggire, al **231**.

Se vinci, vai al **175**.

114

Apri con cautela il sacchetto e ne versi il contenuto sul palmo della tua mano: uno strano Fungo secco dal cappello rosa maculato di bianco.

Se possiedi l'Abilità di Cultura, vai al **98**.

Altrimenti non ti fidi a portare con te qualcosa di potenzialmente pericoloso, per cui lasci il Fungo nello scrigno e poi vai al **207** per la tua prossima mossa.

115

“Nella tua follia, ti sei inventato un passato che non è mai esistito, Theden! - sbotti tu - Tu eri l'Allievo Ufficiale anziano e noi novizi ti ammiravamo e ti seguivamo come un condottiero. Tu avevi delle responsabilità, ma hai preferito comportarti come il capo di una banda di mocciosi. Di quella sera ho un solo rimpianto: non essere riuscito a trascinare anche Marg fuori dalla taverna. In quella rissa ci rimise un occhio, e per la vergogna lasciò il corso.”

Ti concedi un pigro sorriso, e riprendi.

“L'ho visto qualche anno fa ad Holmgard, sai? Alla fine fine la vita lo ha comunque ripagato. Ha sposato la figlia di un ricco mercante di Toran ed ha due splendide figlie, quasi in età da marito...”

“Non me ne frega un bel niente né di Marg, né della sorte che gli è toccata. E nemmeno di quello che ci ha rimesso le penne... come si chiamava....”

“Brego.”, gli dici tu.

“Sì! Brego o qualunque fosse il suo nome! Non me ne importa assolutamente niente di niente. Sono qui solo per pareggiare i conti con te, Val. Qui non c'è né il tuo amato Montombre e nemmeno le brache del Re in persona a difenderti! No! Qui siamo solo io e te... e la Gora della Morte!”

Dopodiché Theden si richiude nel suo mutismo.

Vai al **31**.

116

Non senza una certa sorpresa noti che il mercante di armi è un vassako: un giovane uomo, che nonostante sia intabarrato sino all'inverosimile, continua incessantemente a battere i denti per il freddo mentre ti mostra la sua mercanzia.

Arco - 12 Corone d'Oro.

Daga - 5 Corone d'Oro.

Frecce - 2 per 1 Corona d'Oro.

Pugnale - 4 Corone d'Oro

Spadone - 14 Corone d'Oro.

Quando hai finito i tuoi acquisti qui, puoi tornare al **106** per scegliere la tua prossima mossa.

117

Questi due allocchi non avevano certo intuito la portata del loro avversario! Prima ancora che ti siano addosso

sei tu a menare un fendente ad uno dei due che, per schivarlo, finisce a gambe all'aria. Subito sei sul secondo e lo incalzi con una tempesta di colpi che il disgraziato riesce appena a parare. Lo scontro si protrae ancora per poco, quando alfine trapassi da parte a parte anche l'ultimo dei tuoi nemici, sotto lo sguardo allibito della folla. Tra gli averi dei due mercenari trovi solo una Mazza, un Martello e 3 Corone d'Oro che puoi aggiungere a quelle nella tua Borsa.

Quando hai finito, decidi di allontanarti da qui in fretta, prima che qualche guardia zelante possa accorrere e decidere di arrestarti. Quindi ti rechi verso la strana costruzione dipinta di rosso che hai visto prima.

Vai al **188**.

118

“Non vorrei recarti troppo disturbo. Ma sto cercando degli uomini che dovrebbero essere giunti a Knollen non da molto.” dici, e poi gli fornisci una descrizione dettagliata del giovane Arcvud.

Lui scuote la testa e ti risponde:

“Mi spiace, ma non ne so nulla. Però più tardi alcuni confratelli mi raggiungeranno qui. Se vuoi puoi entrare; li aspetteremo insieme e potrai provare a chiedere a loro.”

Se decidi di accettare l'offerta dello sconosciuto, vai al **167**.

Altrimenti ti congedi da lui e torni nelle strade di Knollen, al **193**.

Un ampio sorriso illumina il volto del vecchio quando conti, una per una, ben tre Corone d'Oro sulla sua mano avvizzita (depennale dalla tua Borsa).

Ed è proprio in quel momento che il vecchio, con una forza insospettabile, ti trattiene la mano, mentre i suoi occhi si girano verso l'alto tanto da mostrarti null'altro che il bianco.

Gocce di bava iniziano a colargli dalla bocca, mentre l'indovino proferisce il suo oracolo.

“Il fato che ti attende oltre la soglia del domani è triste e cupo e luttuoso... Gelo... morte... ed un'ombra dal passato che torna a scatenare bufera... Ascolta il canto della fanciulla... Lascia che l'orso divorì le tue carni... Libera il prigioniero dell'oscurità... Ma sappi che alla fine di tutto, tu piangerai.”

Ritrai spaventato la mano e ti alzi in piedi di scatto. Il vecchio sembra essere ancora preda della sua trance. Fiotti di schiuma eruttano dalla sua bocca con un suono soffocato. Lesto, ti allontani da lui senza neanche salutarlo.

Torna al **106** e decidi cosa fare.

Il ragazzo, di nome Ewan, non è particolarmente forte, ma la sua statura gli consente leve più lunghe, per cui ti prepari ad un duro scontro.

Ewan

Combattività 18 Potenza 15

Conduci lo scontro con Ewan secondo le consuete regole del Combattimento. Tuttavia, non toglierai alcun punto di Resistenza dal tuo punteggio, così come non ferirai Ewan. Utilizzerai invece un tuo punteggio di Potenza che è pari alla tua *Resistenza naturale*, cioè non modificata dalle Armature né da alcun altro Oggetto Speciale o Oggetto dello Zaino.

Chi per primo riesce a ridurre a zero la Potenza dell'avversario, è il vincitore del braccio di ferro.

Se vinci tu, vai al **177**.

Se vince Ewan, vai all'**8**.

121

Con un colpo di reni, il ragazzo riesce improvvisamente a divincolarsi dalla presa del suo assalitore e tenta di dileguarsi fra le vie delle città. Ma tu sei lesto ad acciuffarlo e a tenerlo ben fermo, mentre il cavaliere ti si avvicina con un franco sorriso sulle labbra.

“Ti ringrazio, uomo! - ti dice stringendoti calorosamente la mano - Il mio nome è Ganon e sono un Cavaliere della Montagna Bianca di Durenor. Mi trovo qui con mio fratello Dorier sulle tracce di una banda di schiavisti; il mio ordine ci ha assegnato il compito di sgominarla e noi abbiamo seguito il fetore di questa feccia sin qui a Knollen.”

“Sono lieto di averti aiutato. - rispondi tu - Il mio nome

è Remir Val, Capitano della Cavalleria di Sommerlund. Anche io sono a Knollen in missione.”

“Ah! - commenta Ganon - Ti conosco di fama, Val! Pare proprio che Knollen sia, in fondo, una città meno tranquilla di quanto si creda giù nelle Terre Libere, invero! Ora i miei doveri mi impongono di procedere senza indugio, ma ti giuro che un giorno saprò sdebitarmi. Fino a quel giorno, che gli dèi veglino sui tuoi passi, Remir. In quest’ora che volge al tramonto siamo davvero fratelli!”

Con un ultimo abbraccio, Ganon si congeda da te e scompare fra le strette vie della città assieme alla sua preda. Infine, anche tu riprendi il cammino.

Vai al **160**.

122

I tuoi passi si arrestano di fronte ad un ponte in legno, quasi completamente a pezzi, che si inoltra coraggiosamente oltre un crepaccio largo più di dieci metri.



Getti un sasso nelle profondità ai tuoi piedi, e con sconcerto non lo senti neanche toccare terra!

Se possiedi una Corda con Rampino, vai al **60**.

Se possiedi solo una Corda ma non il Rampino, vai al **13**.

Se non possiedi nessuno di questi Oggetti, vai al **174**.

123

“Aspetta! - le dici, trattenendola con delicatezza - Cosa sono quei lividi? Come te li sei procurati?.”

La ragazza ti guarda dritto negli occhi, indecisa se fidarsi di te.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino, aggiungendo 2 se hai l'Abilità di Cultura.

Se esce un numero tra 0 e 3, la ragazza si allontana con uno strattone da te e torna al suo lavoro; così tu decidi di andare a parlare con l'oste per vedere di trovare un imbarco. Vai al **218**.

Se esce un numero tra 4 e 9, vai al **242**.

124

Digrigni i denti e con un ruggito sommesso ti prepari ad affrontare il mostro.

Sarcodemone

Combattività 21

Resistenza 28

Se vinci, vai al **202**.

Colto da un'improvvisa intuizione, tenti una mossa rompicollo! Con un gesto deciso sciogli la Corda alla quale ti sei assicurato e, mentre sei in volo, afferra la metà del ponte che sta cadendo verso l'altra parte del crepaccio. Attendi con istanti di puro terrore l'impatto con la parete che è violento e ti causa la perdita di 8 punti di Resistenza (sottraine solo 6 se possiedi l'Abilità di Nervi d'Acciaio).

Se sei ancora vivo, ti arrampichi a fatica su per i resti del ponte e, una volta in salvo, prosegui lungo il tunnel.

Vai al 44.

Ora comincia una speciale *Sezione Flashback* del libro. I paragrafi di questa sezione sono contraddistinti dal riportare il numero di paragrafo ed il testo di gioco in corsivo. Questa sezione ti consente di giocare un episodio della gioventù del Capitano Val quando era un Allievo all'Accademia Militare di Holmgard. Alcune delle scelte che farai potrebbero anche influenzare gli eventi attuali! Per giocare questa sezione dovrai seguire alcune regole speciali per tutta la durata del flashback.

1. Dovrai utilizzare i tuoi punteggi *originari* di Combattività e Resistenza, senza nessuna delle modifiche che vi hai apportato in questa avventura o nelle precedenti. Alla fine della sezione ripristinane il valore.
2. Dovrai scegliere una fra le Abilità che possiedi e giocare la sezione come se avessi solo quella che hai

scelto.

3. Non hai altri Oggetti che la tua fidata Spada. Recupererai questi Oggetti alla fine della sezione.

È il tuo quinto mese, qui in Accademia. E le cose sono molto più dure di come le avevi immaginate quando hai lasciato il Fryelund e la casa avita dei Val - Uomini Liberi e possidenti terrieri da sempre fidati amici dei Ramas. A tuo fratello maggiore Rolant, come è antica usanza, andranno in eredità le terre, mentre per te tuo padre ha scelto la carriera militare. La prospettiva dell'avventura e della cavalleria hanno da sempre fatto parte dei tuoi sogni di ragazzo, ed è quindi con grande entusiasmo che sei entrato come Allievo Ufficiale nell'Accademia Reale della Cavalleria di Sommerlund capitanata dal Capitano Montombre.

E tuttavia, l'asprezza dell'addestramento cui sei sottoposto è in grado di fiaccare anche la tua volontà così caparbia e, nei pochi momenti liberi, ti trovi a fantasticare insieme agli altri Allievi di allegre scorribande in città, con belle ragazze e fiumi di birra forte. È proprio in questa compagnia che hai conosciuto Theden Truro, l'Allievo Ufficiale più anziano che ha quasi terminato il suo addestramento e tra poco presterà giuramento a Sommerlund e ad Ulnar, divenendo così Cavaliere del Re a tutti gli effetti. Theden è un ragazzone esuberante e chiassoso, ma anche un amico impagabile.

È primavera, e durante una delle vostre rare serate libere vi ritrovate, insieme ad un altro paio di ragazzi, alle stalle dell'Accademia, pronti a "prendere in prestito" dei cavalli per un'uscita clandestina nelle bettole di Holmgard! Il Capitano Montombre è in missione nel

Sothlund e non tornerà prima di una settimana, per cui qualunque punizione vi venisse comminata se veniste scoperti, sarebbe comunque nulla in confronto di quella che vi imporrebbe personalmente il severo Capitano della Cavalleria Reale di Sommerlund.

Gli altri si vantano con te di essere riusciti a rimediare dei bei cavalli, mentre a te è toccata solo una puledra nera dallo sguardo intelligente, sul cui scudo è scritto 'Ewen'. Resti a fissare negli occhi la cavalla per diversi istanti e vedi la bestia ricambiare il tuo sguardo di istintivo affetto. Tieni a mente il nome della puledra: tornerai sicuramente a trovarla per portarle qualche carota sgraffignata alla mensa.

Poi saltate in sella ed in un lampo siete in città.

È Truro, anche questa volta, a prendere l'iniziativa:

"Ho un'idea! Andiamocene tutti ai Barile Rosso! Non per vantarmi con voi mambole, ma ho un paio di amichette lì!", si atteggia goffamente Theden.

Vai al 10.

127

Subito capisci che la caduta sarà lunga e con grande probabilità che tu ti sfracelli al suolo. Tutt'intorno a te vedi scorrere velocissima la parete rocciosa e incrostata di ghiacci del tunnel di caduta nel quale stai precipitando. Ad un tratto, noti un corto sperone di roccia che si estende verso di te; senza neanche pensarci cerchi di afferrarlo per frenare il tuo inesorabile precipizio.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino, aggiungen-

do 1 al risultato se possiedi l'Abilità di Cacciatore.

Se esce un numero da 0 a 3, fallisci la presa e continui a cadere. Vai al **185**.

Se esce un numero da 4 a 9, riesci ad aggrapparti allo sperone e ad issartici sopra! Da qui scorgi anche uno stretto cunicolo che risale dal fianco del pozzo verso l'alto. Decidi quindi di percorrerlo, al **44**.

128

Frugando tra gli averi del Prete e del tempio, trovi i seguenti Oggetti

Pugnale di Selce Nera (Oggetto Speciale).

4 Corone d'Oro, che puoi mettere nella tua Borsa.

1 Pasto.

Decidi se vuoi prendere qualcosa ed aggiungilo al tuo equipaggiamento, dopodiché esci dal tempio e ti rimetti in caccia per le stradine che avvolgono il quartiere delle baracche di Knollen come una ragnatela.

Vai al **249**.

129

“Lascialo stare! - intimi al guerriero - È solo un ragazzo. Prova a vedertela con me.”

Approfittando della distrazione che hai appena causato, il giovane riesce a divincolarsi dalla presa del suo assalitore con un colpo di reni e, in un attimo, scompare fra i vicoli di Knollen.

Subito l'uomo si getta all'inseguimento, ma tu ti frapponi, Arma alla mano, sfidandolo a combattere.

Guerriero Biondo

Combattività 28

Resistenza 30

Se dopo tre scontri contro questo formidabile avversario sei ancora vivo, vai all'**82**.

130

Percorri per parecchie centinaia di metri il tunnel stretto e basso, che si getta nella lugubre oscurità della Gora. Infine, sbuchi in una caverna circolare, certamente scolpita da mano umana. Da qui si dipartono tre uscite: una davanti a te, una alla tua destra, ed un'ultima a sinistra. Dove andrai?

Dritto? Vai al **162**.

A destra? Vai al **246**.

Se, infine, decidi di andare a sinistra, vai al **57**.

131

Senza sfoderare la tua Arma ti avvicini risoluto all'uomo. Hai tutta 'intenzione di metterlo a dormire, tanto che quando si risveglierà la sbronza gli sarà passata!

Ubriacone

Combattività 7

Resistenza 12

Dal momento che combatti disarmato, ricordati di sottrarre 4 punti dalla tua Combattività per tutta la durata

del combattimento.

Non appena la resistenza del tuo avversario scende a 6 punti o meno, vai al **178**.

132

Non sai perché, ma tutta questa situazione non ti torna. Il posto ti mette a disagio e c'è anche *qualcosa* nel sorriso di quest'uomo che ti suona falso. Decidi quindi di non accettare la bevanda che ti sta offrendo.

Vai al **204**.

133

Ad un certo punto noti un uomo, nascosto dietro una cassa di aringhe ammuffite, che imbocca una cerbottana e si sta preparando a tirare contro di te! Ti basta un solo sguardo per gelarlo e farlo desistere dal suo proposito. L'uomo si dà rapidamente alla fuga e tu decidi di inseguirlo.

Se hai l'Abilità di Tattica Militare ed hai raggiunto il Rango di Difensore del Regno, vai al **45**.

Se possiedi quest'Abilità, ma non hai ancora raggiunto il Rango di Difensore del Regno, vai al **94**.

Se non possiedi l'Abilità di tattica Militare, vai al **183**.

134

“Ah! - esclama Kelman quando posi le tue mani sul libro - Una scelta da vero fuoriclasse Val! Non ti facevo un uomo di cultura. Siamo molto più simili di quan-

to non credi.”

“Conosco la casa di Kelman molto bene! - gli rispondi tu con un franco sorriso sulle labbra - E so che gli uomini e le donne che ha dato a Sommerlund sono della migliore schiatta! E per me è un onore che tu mi consideri tuo pari.”

“Val, Val... Le tue parole sono gentili e mi confortano, ora che so di avere almeno un amico a Holmgard. Ma temo che le gesta di mio fratello abbiano gettato più d'un'ombra sul mio nome. Una disgrazia che...”

“L'unica disgrazia di cui so ad Holmgard - lo rassicuri tu - è che troppo poco si è pianta la morte del Capitano Kelman della *Freccia Blu*. Il resto sono solo cupi pensieri... e forse il frutto di qualche lingua male informata... o male intenzionata.”

“Le tue parole mi ridanno serenità Remir. Non osavo chiedere conferma di ciò che temevo... e il dolore per la perdita di mio fratello ha fatto il resto... Comunque sia - dice lui tutto ad un tratto visibilmente sollevato - il tuo Atlante... Un'ottima scelta!”

Questo libretto contiene piccole mappe di viaggio e notazioni di usanze di diversi luoghi e città del Magnamund che il suo ignoto estensore deve aver visitato nel corso di una vita intera di viaggi. Si tratta di un Oggetto Speciale che, tuttavia, deve essere custodito al sicuro nello Zaino occupandone un posto.

Dopo un ultimo bicchierino di eccellente Lovka slovena, ti congedi dal Capitano e vai a dormire nella tua stanza, al **190**.

135

Arrivi alla Piazza degli Argenti di Knollen, che deve il suo nome al fatto che qui si concentrano i commercianti di argento e peltro della città. Gironzoli per qualche minuto fra le bancarelle dei mercanti e le vetrine dei negozi osservando la merce: poca roba, comunque, ora che con l'approssimarsi dell'inverno la stagione dei commerci sta giungendo al termine.

Piuttosto, la tua attenzione è attratta da una bella statua di Ishir in pietra grigia che occupa il centro della piazza. Ai piedi della statua vedi un bacile di argento che contiene diverse Corone.

Se vuoi gettare delle Corone nel bacile, decidi quante, depennale dal Registro di Guerra e vai al **235**.

Se vuoi informarti sulla statua e le usanze locali chiedendo ad un passante, vai al **46**.

Oppure per lasciare Piazza degli Argenti, puoi recarti verso nord, al **160**.

O verso nordovest, al **213**.

136

Ti prepari allo strappo quando la Corda entra in tensione e stendi le gambe in avanti per ammortizzare l'urto contro la parete di roccia. Tutto sommato poteva andarti peggio, pensi, mentre ti arrampichi illeso dall'altra parte del crepaccio.

Vai al **44**.

Fermi la mano della giovane proprio un attimo prima che cominci ad imboccare il bambino. Poi, senza dire una parola, versi la Pozione purificatrice nella scodella. Subito il cibo assume un colorito più vivace ed il fetore di marcio si dissolve, per lasciar posto ad un più gradevole profumo di pesce bollito.

La donna intuisce la bontà del tuo gesto, e prende a nutrire il bambino che, subito, smette di piangere e comincia a mangiare soddisfatto.

Vedi una dolce lacrima di commozione scendere dagli occhi della donna, che tu asciughi con una leggera carezza. La donna ti regala il suo bene più prezioso: un lucente sorriso, il cui ricordo ti accompagnerà per tutto il resto della tua vita (puoi aggiungere 1 punto alla tua Combattività per tutta la durata di questa avventura).

Felice di aver compiuto una buona azione, dirigi i tuoi passi verso il centro di Knollen.

Vai al **55**.

Ti rechi senza indugio presso la Capitaneria di Porto, nel settore militare. Mentre sali i ripidi gradini che conducono agli uffici dell'Ammiraglio Toldur, diversi ufficiali ed attendenti ti riconoscono e scattano sull'attenti portando il pugno sul cuore in segno di saluto. Lo studio di Toldur è ingombro di carte bollate e mappe nautiche, una grande cartina dei mari e delle rotte delle Terre Libere campeggia alle sue spalle, mentre una piccola

finestra ad ogiva restituisce una stretta visione del porto.

“Capitano Val! - ti saluta l’Ammiraglio - Qual buon vento?”

“Ho bisogno di parlarvi con urgenza, Toldur. E in privato.” aggiungi, lanciando un’occhiata ai due attendenti che si trovano nello studio.

L’inveterata abitudine alla laconicità militare fa intendere immediatamente all’Ammiraglio l’urgenza dei tuoi affari, e subito congeda i suoi uomini, per poi dedicarti tutta la sua attenzione.

“Come posso aiutarti, Remir?”

“Ho bisogno di raggiungere Knollen il prima possibile. Si tratta di una questione personale, di cui non vorrei gravarti, per cui ti prego di non farmi domande...”

Senza dire una parola, Toldur apre un grande registro navale, pieno di correzioni e macchie d’inchiostro.

“Allora... Ecco qui: ho il *Dardo di Ramas* in partenza fra quattro ore. Punta diretto verso Knollen con un piccolo contingente di...”

“Andrà benissimo. Ti ringrazio Toldur!”

“Sta bene. Darò subito ordine di preparare una cuccetta per te. I miei uomini saranno felici di avere a bordo il Capitano Val della Cavalleria Reale di Sommerlund. Ti subisseranno di domande sulle tue imprese! Fatti trovare al molo nove fra un paio d’ore, al resto penso io. Buon viaggio, Remir. Che Ishir e Ramas vegolino sui tuoi passi.”

“Al mio ritorno ci scoleremo qualche buona pinta di Bor Brew ai *Dadi di Ishir*, promesso Toldur!”

Esci dalla Capitaneria e, dal momento che hai ancora un po' di tempo libero, ti fermi un attimo a riflettere sul da farsi.

Se vuoi infilarti in una locanda per bere una birra ed ingannare il tempo, vai al **214**.

Se preferisci cercare un emporio per acquistare dell'equipaggiamento, vai al **59**.

Se, invece, preferisci cercare la bottega di un alchimista, vai al **228**.

139

Accendi, non senza una certa ritrosia, la candela bianca che ora illumina l'ambiente nel quale ti trovi: una caverna naturale appena sbazzata da mano umana. Con passo rapido ti rechi verso l'uscita all'altro capo, desideroso di lasciare questo ambiente sinistro quanto prima. Ma, giunto a metà del tuo cammino, qualcosa piomba su di te dall'alto. Hai appena il tempo di tuffarti di lato e di poggiare la candela in terra, miracolosamente ancora accesa. Sei di fronte ad un disgustoso mostro alato, gonfio di sangue ed icore scuro e non puoi far altro che affrontarlo sino alla morte.

Yashath Alato

Combattività 21

Resistenza 24

Se vinci finisci di attraversare la caverna e ti liberi della candela ormai consumata. Vai al **144**.

Finalmente trovi il luogo che stavi cercando: un piccolo altipiano che domina la spianata. Sotto di te, circa 600 metri più in basso, vedi i Barbari di Truro, ancora accampati davanti all'ingresso alla Gora della Morte. Fra le tende, una più grande attira la tua attenzione: è molto probabile che il tuo nemico si trovi lì. Ti dai un'occhiata intorno, cercando di elaborare un piano. Assaltare il campo da solo sarebbe pura follia: non riusciresti neanche a raggiungere la tenda di Theden prima che i suoi Barbari ti massacrino. E tuttavia sai bene che di alleati, qui intorno, non ne troverai certo.

Tutto ad un tratto, un pensiero audace si fa strada nella tua testa: il ghiaccio sarà il tuo alleato! Potresti cercare di scatenare una valanga che travolga il campo, per poi avventarti come un corvo e finire i sopravvissuti. Rimugini per alcuni minuti su questo piano rompicollo ed infine, non trovando alternative, ti risolvi di metterlo in atto.

Vai al **41**.

L'alloggio di Kelman è ampio e ben pulito, così come si addice ad un Alto Ufficiale della Marina Reale, ed è impreziosito da bizzarri artefatti provenienti da molte terre lontane del Magnamund. Ammiri incuriosito le armi esotiche appese alle pareti, le statuine di pietra dura raffiguranti creature fantastiche e terrificanti e le molte altre stranezze della sua collezione. Mentre cenate con del pesce fresco e dell'ottima birra, scopri che

per ognuno di quegli oggetti Kelman può raccontarti una storia avventurosa in un luogo diverso del Magnamund.

Finita la cena, il Capitano pesca da un cassetto un sacchetto di pelle dal quale tira fuori undici dischi di argento, grandi poco più di una Corona d'Oro.

“Voglio sfidarti ad un gioco che ho conosciuto anni fa Vadera. Per vincere - ti dice mentre sparge i dischi sul tavolo - bisogna far sì che il proprio avversario rimanga con un solo disco sul tavolo durante il suo turno. Per far questo ciascuno di noi, a turno, potrà scegliere se pescare dal tavolo uno, due o tre dischi, secondo la sua strategia di gioco. Poi toccherà all'altro e così via, fin quando uno di noi due sarà costretto a pescare l'ultimo disco rimasto sul tavolo, perdendo così la partita. Per divertirvi di più suggerisco di puntare qualcosa... facciamo dieci Corone che ne pensi? Se invece vincerai tu potrai portarmi via un pezzo dalla mia collezione, eh?”

Poi aggiunge, con un sorrisetto compiaciuto: “Ti lascio il primo turno, se vuoi...”

Se non hai Corone a sufficienza, o se comunque non hai voglia di giocare col Capitano Kelman, declini il suo invito, gli auguri la buonanotte e te ne vai nella tua stanza al **190**.

Se invece decidi di giocare, scegli:

Se vuoi fare la prima mossa, vai al **9**.

Se preferisci lasciarla fare a Kelman, vai al **73**.

Dai due monete al vecchio, che ti ringrazia di cuore (ricordati di depennarle dalla tua Borsa). Il vecchio indovino prende fra le mani gli ossicini ed inizia a scuoterli con studiata lentezza. Poi li getta sul tappetino e comincia ad osservare co attenzione il responso.

“Stai percorrendo una strada pericolosa. Molto più di quanto tu non creda, guerriero. Segui il mio consiglio e non te ne pentirai: a volte la fioca luce di una candela può guidare meglio i tuoi passi di quanto non faccia la luce del giorno.”

Il suo oracolo ti lascia perplesso, ma decidi comunque di farne tesoro, perché qualcosa in questo vecchio ti dice che i suoi poteri non sono ciarlataneria. Infine lo saluti con un sorriso e te ne vai.

Torna al **106** e fai un'altra scelta.

“Sto cercando un ragazzo. - le dici - Giovane e probabilmente con l'aria da sempliciotto. Dovrebbe essere in compagnia di un altro uo...”

“Aspetta, straniero! - ti interrompe lei con con gentilezza - Non andare oltre con la tua storia. Ahimè non ho molte occasioni per muovermi dal mio studio. E non mi interessa di chi viene e va da Knollen, mi dispiace. Però se stai cercando qualcuno o qualcosa, ti consiglio di recarti nella piazza centrale. Prima o poi tutti passano di là.”

“Ti ringrazio comunque per l'aiuto che mi hai dato.”, le

dici di cuore.

Ora, se vuoi chiederle di mostrarti ciò che ha da vendere, vai al **199**.

Altrimenti, saluti la signora e te ne vai verso il centro della città, che raggiungi dopo un lungo giro, al **160**.

144

Giungi infine in una grande sala ingombra di detriti, macerie ed ossa sparse sul pavimento di diverse creature. Noti con raccapriccio che diverse di esse sono umane: quelle degli sventurati che hanno incontrato la loro fine qui nella Gora della Morte.

Cammini con passo lento per la sala, esplorandone ogni lato alla ricerca di una via d'uscita quando, con un moto di spavento, ti imbatti in un cadavere recente.



Si tratta del corpo di un uomo che giace, assiderato, vicino ad alcuni ciocchi di legno. Il disgraziato è morto di freddo prima di riuscire ad accendere il fuoco. La carnagione dell'uomo, bianca come un lenzuolo appena lavato, brilla di una sottile patina di ghiaccio che la avvolge interamente come una seconda pelle.

Con pena infinita rivolti il cadavere per esaminarlo meglio, ma in cuor tuo già temi il peggio. È infatti il corpo di Arcvud quello che hai tra le braccia, ne sei sicuro: la descrizione del biondo e robusto fratello di Glyn, che lei ti ha fatto con dovizia di particolari, corrisponde esattamente. Rivolgi una silenziosa preghiera ad Ishir e Ramas, affinché abbiano pietà della sventurata sorte di questo ingenuo figlio di Sommerlund e gli indichino la via più celere per la Casa dei Padri. Il ragazzo non ha nulla con sé, nemmeno un acciarino e tu realizzi il crudele gioco di Theden: l'infame ha abbandonato qui Arcvud con della legna per riscaldarsi, ma nulla con cui fare fuoco! La sua condanna a morte era già scritta, ma Truro ha voluto che venisse eseguita con una lentezza esasperante, affinché con le forze del ragazzo svanissero anche le sue speranze. Prendi dal suo collo un piccolo amuleto che riporterai a Glyn (non c'è bisogno che tu ne prenda nota sul Registro di Guerra) e chiudi le palpebre di Arcvud, ancora spalancate nell'ultimo brivido dell'assideramento; al tocco delle tue dita la brina sui suoi occhi si scioglie e goccia come una gelida lacrima. Con un profondo respiro soffochi il pensiero di Glyn e di cosa le dirai al tuo ritorno, mentre senti una sensazione familiare impadronirsi di te. È la tua leggendaria ira, quella che ha instillato il terrore del tuo nome nei rinnegati Vassaki di Bakkarshan, quella che

hai riversato sul Capoguerra Drakkar Karnak come un uragano... quella che sta per abbattersi su Theden Truro e su chiunque oserà frapporsi tra te e lui!

Vai al **156**.

145

“Sono un amico di Joc. - esordisci tu, catturando subito l'attenzione della donna - Abbiamo fatto il viaggio da Holmgard sin qui insieme. Mi manda a dirti che sta bene e che non appena avrà fatto visita a suo fratello verrà da te.”

Alle tue parole, gli occhi della donna si illuminano di una segreta gioia.

“Ti ringrazio, uomo. Mi rechi delle belle notizie. Lascia che mi sdebiti con te.”

Così dicendo, ti mostra alcune pozioni conservate in un bauletto di legno e ti invita a sceglierne una, di cui lei ti farà dono. Le pozioni sono:

Concentrato di Vigorilla (se bevuta ti fa recuperare 12 punti di Resistenza).

Unguento di Baknar (da cospargere sulla pelle, ti protegge dai rigori del gelo artico e, a differenza del grasso puro di Baknar, non ha un odore nauseabondo).

Erba Oede (se ingerita ti guarisce da una infezione o da una malattia che potresti contrarre).

Quando hai scelto, saluti Kalan e lasci il suo studio. Dopo un lungo giro, finalmente giungi nella piazza

principale di Knollen.

Vai al **160**.

146

Joc ti intrattiene con alcuni dei suoi giochi di prestigio e piccola magia. Resti particolarmente sconcertato dalla sua abilità con le carte; diversi dei giochi che ti propone ti lasciano letteralmente a bocca aperta.

Se possiedi l'Abilità di Cultura, vai al **32**.

Altrimenti trascorri il resto della serata chiacchierando con gli altri ospiti. Sul tardi, ti congedi e torni nella tua cabina, al **190**.

147

Dopo pochi minuti ti accasci in terra in preda ad atroci convulsioni. Le tue urla disperate attirano le crudeli bestie che dimorano in questo lugubre sotterraneo. Ma quando arrivano a te, tu sei già morto da un pezzo.

La tua avventura si conclude qui.

148

Afferri con le mani le zanne dell'Orso che si stanno per chiudere sulla tua testa e, con uno sforzo taurino, ti rimetti in piedi. Alla tua reazione, l'Orso si infuria ancora di più e cerca di serrare la bocca sulle tue mani per staccartele!

Se vinci ti risvegli in un bagno di sudore gelido, immerso nel silenzio della gola interrotto solo dalle brusche raffiche di vento. Non ti resta altro da fare che vestirti e rimetterti in marcia, deciso a chiudere la partita con Theden Truro.

Vai al **241**.

149

Steso in terra, puoi vedere solo una pozzanghera arrossarsi del sangue che cola dalla tua testa, ed un paio di stivali neri proprio davanti ai tuoi occhi. I tuoi assalitori sono entrambi convinti che tu sia svenuto, non sanno che ci vuole ben altro per abbattere il Capitano Remir Val!

Una voce vagamente familiare, appena fuori dal tuo campo visivo dice, rivolto al sicario:

“Legalo come un salame e portamelo. Vivo.”

“E della sua roba? Se non sai che fartene potrei...”

“Vivo. E intero.” Poi si allontana.

Con un sospiro di disappunto, il tuo assassino ti prende per i piedi e si rassegna a trascinarti. Non appena fa per tirare, però, tu scalci con violenza mandandolo in terra. Con un colpo di reni degno di un equilibrista sei di nuovo in piedi, la tua Arma in pugno. Il sangue che ti cola dal volto di conferisce l'aspetto di un demone assetato di vendetta!

L'uomo fa appena in tempo a rialzarsi, che tu stai già calando il primo fendente.

Sicario delle Baracche di Knollen

Combattività 12 Resistenza 20

Sottrai 2 punti dalla tua Combattività per i primi tre scontri, a causa della botta in testa ricevuta poc'anzi. Dal quarto scontro in poi potrai riprendere a combattere normalmente.

Se vinci, vai al **216**.

150

Metti due monete nella mano della ragazza e ti siedi anche tu sotto la porta ad ascoltare per qualche minuto il suo canto.

Se possiedi l'Abilità di Cultura, vai all'**84**.

Altrimenti, vai al **4**.

151

Incastri la lama del Pugnale di Selce Nera, nella bocca del teschio, tanto per essere sicuro che non ti vomiti addosso quello strano liquido nero, ma non appena affondi la lama nella fessura, essa viene risucchiata via (cancellala dal registro di Guerra) e con un sordo *clunk* la fontana comincia rapidamente a svuotarsi. Sul suo fondo ora noti una Pietra Nera, grande come un uovo e stranamente asciutta, che pare brillare d'una pallida luce argentea.

Se lo desideri, puoi prendere la Pietra Nera, che conta

come un Oggetto Speciale, e metterla in tasca.

Ora che non hai più nulla da fare qui, imbocchi il tunnel in uscita da qui che, dopo un lungo tratto, sbuca infine in un passaggio più grande che corre verso nord.

Vai al 7.

152

La bestia affamata afferra al volo il cibo che le getti e, tenendolo ben stretto tra le potenti fauci, corre lontano da te per cibarsene con calma nella sua tana.

Vai al 140.

153

“Cani cenciosi che non siete altro! Forza con quelle casse! Non so se vi è stato spiegato, ma dovremmo proprio arrivare a Knollen prima dell’inverno! Su! Una bottiglia di wanlo a chi finisce per primo... ed un giro di chiglia all’ultimo!”

A gridare questo, assieme ad altre colorite imprecazioni, con una voce più forte di un uragano, è un uomo incredibilmente tarchiato, più robusto dell’albero maestro della sua nave: lunghi ed untì capelli neri incorniciano un volto fiero, solcato dalle prime rughe dell’età. Intorno a lui l’equipaggio del *Dragone dei Mari* sta lavorando alacremente apprestandosi alla partenza.

“Perdonatemi: siete voi il capitano di questa nave?” chiedi all’uomo.

“Puoi scommetterci la virtù della figlia del Comandante

Baleon, amico!”

“Hm.”, grugnisci tu, ricordando che l’ultima volta che hai visto a palazzo Ailen, la figlia del Governatore delle Isole Kirlundin, ti è parso non disdegnasse le attenzioni del giovane Bardo di corte.

“Sissignore! Io sono Larson Tara, Capitano del *Dragone*. E con chi ho il piacere di parlare?”, ti chiede.

“Remir è il mio nome. Ho urgenza di recarmi a Knollen.”

“E allora sei nel posto giusto, Remir. Il caso vuole che abbia ancora una cabina libera. Ti costerà solo 12 Corone d’Oro. Allora? Che mi dici?”

Se puoi permetterti di spendere 12 Corone d’Oro, cancellale dalla Borsa e vai al **51**.

Se non hai abbastanza denaro, vai al **92**.

154

Cominci a frugare tra i miseri resti sparpagliati fra neve e ghiaccio; ma è un lavoro che devi abbandonare in fretta, per non rischiare di congelarti le dita delle mani



Tuttavia, la tua curiosità è premiata quando, alla fine, riesci ad allineare davanti a te alcuni Oggetti che po-

trebbero tornarti utili.

Un Acciarino

Una Torcia

2 Corone d'Oro

Puoi prendere ciò che desideri, a patto che tu abbia spazio nello Zaino.

Relativamente rinfrancato da questi ritrovamenti, decidi la tua prossima mossa.

Se preferisci inoltrarti in uno stretto cunicolo che si diparte da qui, vai al **56**.

Se, infine, vuoi uscire da qui imboccando un tunnel più ampio che si dipana da questa trappola infernale, vai al **69**.

155

Prendi dalle mani del prete la bottiglia ed ingoi senza badare al sapore una generosa sorsata della pozione, che non tarda a fare effetto. Ti senti la testa girare, mentre la voce suadente del sacerdote ti dice:

“Cosa avrà in serbo il destino per te, uomo? Quale tesoro pescherai dal Mare dei Desideri?”

Estrai un numero dalla Tabella del destino, aggiungendo 2 al risultato se possiedi l'Abilità di Volontà. Se hai anche raggiunto il Rango di Difensore del Regno, aggiungi 1 ulteriore punto (per un totale di 3) al numero estratto.

Se ottieni un numero da 1 a 3, vai al **248**.

Se esce un numero tra 4 e 6, vai al **43**.

Se invece esce 7 o più, vai al **71**.

Se esce lo 0, vai al **3**.

156

Improvvisamente sei consapevole di non essere solo qui. *Qualcosa*, appena oltre il tuo campo visivo, attende in agguato. Senti che ha fiutato la tua carne e che sta sbavando famelico all'idea di divorarla ancora calda. Con una lentezza esasperante, la perversa creatura sbucca infine dall'oscurità pronta a saltarti addosso.



È un Sarcodemone: un incubo partorito da questo luogo infero, l'oscena parodia di un essere vivente coperta di un manto di spine di ghiaccio. I suoi due bulbosi occhi

rossi ti fissano con aliena malvagità.

Se possiedi una Pietra Nera, vai al **171**.

Altrimenti, vai al **124**.

157

Paghi il dovuto al rigattiere che si profonde in mille ringraziamenti e poi, ritenendosi soddisfatto della giornata di affari, chiude il suo banco e lascia il mercato.

Purtroppo per te non ci metti molto a scoprire di essere stato truffato! Il Bracciale che hai appena acquistato, infatti, è solo un orpello grazioso che un bravo vetraio ha ricavato lavorando con abilità un fondo di bottiglia!

Fai un debole tentativo per rintracciare il mercante, ma ben presto ti accorgi che si è già dileguato e che inseguirlo ti farebbe solo perdere tempo prezioso.

Torna al **106** e decidi il da farsi.

158

C'è un gruppetto che sta giocando a *Ruota di Ferro*, un gioco d'azzardo molto popolare nel porto di Kadan in Clotundia. Si gioca contro un singolo avversario e per vincere è necessario totalizzare almeno 18 punti. I due giocatori pescano a turno una carta da un grosso mazzo posto al centro del tavolo (tu estrai un numero dalla Tabella del Destino per te ed uno per il tuo avversario). La prima carta pescata conterà per totalizzare il risultato di 18 o più punti. La seconda carta che pescherete andrà invece *sottratta* alla prima. La terza verrà di nuovo *aggiunta* al totale; la quarta di nuovo sottratta, e così

via finché uno dei due giocatori non riesce a totalizzare 18 o più punti. Cominci tu a pescare. Puoi giocare quante volte vuoi, ed in ciascuna partita puoi puntare fino ad un massimo di 10 Corone d'Oro. In caso di vittoria riceverai una volta la tua posta.

Quando ti sei stancato di giocare, o se finisci tutti i tuoi soldi, ti congedi da tutti e vai a dormire nella tua stanza, al **190**.

159

Prendi la pipa dalle mani del marinaio e tiri una voluttuosa boccata. Il fumo è fresco e fragrante (recupera 1 punto di Resistenza). Dopo qualche istante, tuttavia, comincia a girarti la testa.

I volti dei marinai attorno a te paiono quasi deformarsi ed assumere delle pose grottesche e minacciose. Cerchi di rialzarti in piedi, per scuotere via il torpore che si sta impadronendo di te, ma è troppo tardi, e cadi in un sonno pesante.



A risvegliarti, non sai quanto tempo dopo, è un vecchio pescatore barbaro. Crede che tu sia ubriaco e, mentre ti aiuta a rialzarti, scuote la testa sconsolato.

Con orrore ti accorgi che i marinai ti hanno derubato di tutto il tuo oro e degli Oggetti dello Zaino (cancellali dal Registro di Guerra)!

Trascorri quasi un'ora per il porto alla ricerca dei furfanti che ti hanno rapinato. Ma infine capisci che se ti hanno lasciato in vita è perché probabilmente sono già lontani, forse a bordo di una nave diretta chissà dove.

Non puoi fare altro che riprendere il tuo cammino verso il centro Knollen.

Vai al **55**.

160

Giungi nella Grande Piazza d'Inverno: l'unico luogo costantemente animato della città durante tutto l'anno. Qui infatti si concentrano le abitazioni ed i negozi dei cittadini stabili di Knollen. Durante l'inverno e buona parte della primavera il resto della città si spopola, con i mercanti ed i lavoratori stagionali che fanno ritorno alle loro terre natie, e Knollen finisce per sembrare una città fantasma, illuminata da un tenue sole che pare sempre sul punto di spegnersi.

La piazza brulica di attività di ogni tipo. Questi sono gli ultimi commerci dell'anno e da queste parti si dice che gli affari conclusi all'ultimo momento siano sempre i migliori. Al centro della piazza, dei circensi erranti hanno messo su uno spettacolo per la folla.

Se desideri recarti in un curioso palazzotto a due piani in pietra e legno, interamente dipinto di rosso e che reca l'insegna *La Casa Rossa*, vai al **188**.

Se preferisci goderti lo spettacolo dei circensi, vai al **206**.

Oppure puoi fare un giro per il mercato, al **106**.

161

Estrai un numero dalla Tabella del Destino.

Se esce un numero da 0 a 2, vai al **205**.

Se esce un numero da 3 a 5, vai al **232**.

Se esce un numero dal 6 al 9, vai al **55**.

162

Prosegui dritto ancora per un bel tratto, quando ad un certo punto scorgi una rozza porta di pietra sulla tua destra. Un alito di vento di un gelo mortale proviene dalla sua entrata socchiusa. In alternativa, il tunnel che stai percorrendo procede dritto nelle tenebre.

Se vuoi entrare, vai al **67**.

Per proseguire diritto, vai al **122**.

163

Decisamente la fortuna oggi non è dalla tua. Saluti il Capitano Tara e te ne vai. Non hai più tempo da perdere: devi raggiungere Knollen il prima possibile, per cui ti rassegni a far valere il tuo grado e ad organizzare il

tuo viaggio verso il Kaltenland con l'aiuto della Marina Reale.

Vai al **138**.

164

Ti basta un cenno d'intesa con Theden per adottare la migliore tattica di combattimento contro questo mostro. In una continua girandola, tu e Truro vi alternate a distrarre la bestia, mentre l'altro la colpisce furiosamente per sbudellarla.

Infine le viscere della creatura giacciono sparse sul ghiaccio ed imbrattano i vostri vestiti, ma siete vivi!

“Te lo devo, Val! Sei una buona lama, lo sei sempre stato.”, ti dice Theden, mentre pulisce la sua Spada nella neve.

“Anche tu, Truro. E ancora oggi faccio tesoro di quei due trucchetti che mi hai insegnato!”

“Bene! - risponde lui senza allegria - Ti serviranno nell'inferno dove sto per scagliarti!”

Vai al **19**.

165

Armeggi con forza sempre maggiore sui bordi del meccanismo, nel tentativo di farlo scattare, o comunque di manometterlo in qualche modo.

Alla fine i tuoi sforzi sono premiati, ma non nel modo in cui credi!

Infatti una lastra mobile sotto i tuoi piedi, si apre improvvisamente e tu precipiti nel vuoto.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino, aggiungendo 1 al risultato se possiedi l'Abilità di Cacciatore. Se, inoltre, hai anche raggiunto il Rango di Difensore del Regno, aggiungi ancora 1 al risultato. Ma non modificare il risultato della Tabella del Destino in alcun modo se non possiedi l'Abilità di Cacciatore.

Se esce lo 0, vai al **227**.

Se esce un numero da 1 a 5, vai al **185**.

Se esce un numero tra 6 e 9, vai al **127**.

166

Gironzoli un po' per il porto, in cerca di un'occasione per chiedere delle informazioni su Arcvud, l'uomo che stai cercando, quando la tua attenzione è attirata da una curiosa insegna.



Entri a dare un'occhiata, e scopri che il mercante si offre di acquistare alcuni tra gli Oggetti che potresti avere nel tuo Zaino o fra i tuoi Oggetti Speciali, al prezzo indicato di seguito.

Anello d'Osso di Balena - 6 Corone d'Oro

Elmo di Bronin - 10 Corone d'Oro

Corazza a Scaglie di Gurgaz - 50 Corone d'Oro

Cannocchiale - 4 Corone d'Oro.

Orecchino d'Argento - 20 Corone d'Oro.

Spezie di Clotundia - 2 Corone d'Oro.

Tiara di Giada - 4 Corone d'Oro.

Se vuoi vendere qualcosa, cancellala dal Registro di Guerra e ricevi in cambio il dovuto pagamento, che puoi aggiungere alla tua Borsa.

Quando hai finito, vai al **161**.

167

Entri in un ambiente angusto e dal soffitto basso. Le pareti sono drappeggiate di nero ed ornate con reti da pesca ormai quasi ammuffite. In un piccolo caminetto, poco più che un buco in una delle pareti, arde un timido fuoco. Diversa chincaglieria adorna la sala, ricavata dalla lavorazione di ossa di pesce e chele di crostacei.

L'unico altro arredamento della stanzetta è costituito da un tavolino con cinque sedie e da una cassa oblunga di legno in un angolo.

“Siedi. - ti dice l'uomo, mentre apre la cassa e ne tira fuori una teiera di coccio - Scaldiamo via il freddo con una buona tisana.”

Poco dopo ti offre una tazza di tisana verde fumante, dal buon profumo dolciastro.”

Se possiedi l'Abilità di Senso del Combattimento, vai al **132**.

Se desideri bere in compagnia dell'uomo, vai al **105**.

Se vuoi declinare la cortese offerta, vai al **204**.

168

Dalla giubba tiri fuori il libretto di pelle e cominci a sfogliarlo, alla ricerca di un qualche indizio che ti consenta di decifrare la strana insegna che orna la porta che hai davanti.

Non ti sembra di trovare alcunché di interessante, se non un vago accenno ad un simbolo molto simile che, a quanto pare, ornerebbe niente meno che Helshezag, la lama Infernale del Signore delle tenebre Kraagenskul!

Se vuoi bussare alla porta, vai al **95**.

Altrimenti prosegui per il vicolo che, dopo qualche rigiro, sbuca ad un trivio, al **193**.

169

Una smorfia amara nel Capitano Kelman ti conferma che hai scelto un oggetto al quale teneva molto.

“Ahimè, Val! Mi privi di un pezzo a me caro. Si tratta infatti di un Pugnale di cui mi fece dono un giorno Chlamder dei Maghi Anziani di Dessi. Non sono mai riuscito a svelare l'arcano potere che certamente porta con sé. Forse il fato ha stabilito che tu possa avere più fortuna.”

Ringrazi di cuore Kelman per la sua generosità ed al-

lacci alla tua cintura il fodero del Pugnale dei Maghi Anziani di Dessi che conta come un'Arma. Ancora qualche chiacchiera allegra con Kelman e poi, dopo un ultimo bicchierino, ti congedi da lui e torni nella tua stanza.

Vai al **190**.

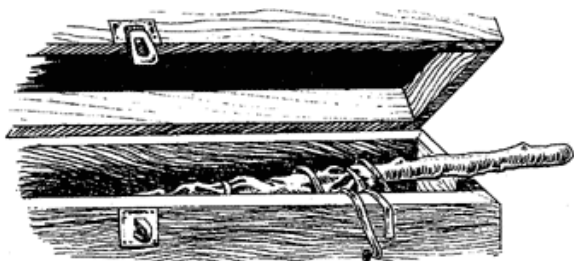
170

Nella cassa di legno trovi:

4 Corone d'Oro

Una Pozione di Vigorilla. Se ingerita di consente di recuperare 4 punti di Resistenza.

Un'Asta



Ora, se vuoi attendere i compagni di questo tizzone infernale per cogliere l'occasione di sgominare l'intera banda, vai al **191**.

Se, invece, vuoi lasciare questo luogo, vai al **193**.

171

Qualcosa sta bruciando nella tua tasca. È la Pietra Nera che hai trovato poco fa e che ora stringi in pugno. Nelle tue mani, la Pietra brilla di una vivida luce argentata che pare frenare l'impeto della creatura.

Se desideri scagliare la Pietra Nera contro il Sarcodemon, vai al **63**.

Se, invece, preferisci affrontare il mostro stingendola in mano, vai al **53**.

172

Lasciare tre dischi a Kelman è una mossa suicida. Infatti, egli nel suo turno ne pesca due. Lasciandoti con l'ultimo disco d'argento sul tavolo da pescare!

Dichiari, dunque, di buon grado la sconfitta e sganci a Kelman la bellezza di 10 Corone d'Oro dal tuo Borsello. Dopo un ultimo cicchetto, vi date la buonanotte e tu ti rechi nella tua stanza. Vai al **190**.

173

Se stai esplorando la Gora con l'ausilio di una luce, vai al **239**.

Altrimenti, vai al **68**.

174

Col cuore in gola cominci a muovere lenti, timorosi passi lungo il ponte che geme penosamente sotto il tuo peso. Giunto circa a metà del tuo cammino, ti accorgi

con orrore che le corde che reggono il ponte stanno per cedere! Improvvisamente le senti spezzarsi con uno schiocco secco e tu cominci a cadere nel vuoto.

Estrai un numero dalla Tabella del Destino, aggiungendo 1 al risultato se possiedi l'Abilità di Senso del Combattimento.

Se esce un numero da 0 a 6, vai al **230**.

Se esce un numero da 7 in su, vai al **90**.

175

Raggiungi a passo svelto il settore dei moli riservati alla Marina Reale di Sommerlund. Al cancello d'ingresso trovi un giovane ufficiale che ti stava aspettando per scortarti a bordo. Uno scomodo tragitto su una piccola lancia a remi ti conduce infine al *Dardo di Ramas*: una magnifica ed imponente nave da guerra che si appresta a lasciare il porto. Una volta a bordo vieni accompagnato direttamente nella cabina del Capitano, un uomo alto e forte, dai corti capelli rossi, la carnagione stagionata dal sole e dal mare, e sbarbato di fresco.



”Salve Val! Non ci conosciamo, ma io ho sentito molto parlare di te. Sono il Capitano Bran Kelman e ti do il benvenuto sulla mia nave!”

Kelman! Deve certamente trattarsi del fratello dello sventurato Capitano Kelman della *Freccia Blu*: la nave che avrebbe dovuto scortare Lupo Solitario ad Hammerdal durante l’assedio di Holmgard e che invece naufragò al Capo del Diavolo, solo per essere poi riesumata dai flutti marini ad opera della negromanzia di Vonnat, il gobbo traditore. Da quanto ti hanno raccontato a corte, quest’uomo vive la tragica sorte di suo fratello come una vergogna su sé e sul buon nome della sua famiglia, che ha sempre dato alla Marina Reale di Sommerlund gli uomini più abili e valorosi.

“Sono onorato di conoscervi Bran. - gli dici stringendogli calorosamente la mano - Io... ero un buon amico di vostro fratello e...”

“Non c’è tempo ora per i ricordi, Capitano Val! - ti interrompe lui in modo secco ma cortese - Dobbiamo salpare. Avremo tutto il tempo per le chiacchiere durante il viaggio. Uno dei miei uomini ti mostrerà la tua cabina. Quando ti sarai sistemato, raggiungi mi sul ponte di comando: vedremo insieme il Golfo di Holm scomparire alle nostre spalle, mentre facciamo rotta per il gelido nord!”

“Sì.” rispondi. E lasci il Capitano Kelman ai suoi compiti.

Vai al **36**.

Ora restano sul tavolo dieci dischi. Anche Kelman, nel suo turno, pesca un disco, lasciandone nove sul tavolo. Tocca di nuovo a te. Quanti dischi hai intenzione di pescare.

Uno? Vai al **201**.

Due? Vai al **64**.

Tre? Vai al **238**.

Gli astanti prorompono in fragoroso “Evviva!” mentre sconfiggi il tuo avversario. Non hai neanche il tempo di complimentarti con lui, che subito il Capitano Kelman si fa avanti e ti sfida per ‘ristabilire l’onore dell’equipaggio’ come ti dice scherzosamente. Senza altri indugi, Kelman snuda il braccio destro, rivelando la consistenza granitica dei suoi muscoli e ti invita a prendere posto al tavolo dicendoti:

“Avanti Val, fatti sotto! Se vuoi possiamo anche scommetterci qualcosa sopra!”

Se vuoi accettare di scommettere con il Capitano Kelman, decidi quante Corone d’Oro vuoi puntare, per un massimo di 10. Se dovessi vincere lo scontro, Kelman ti pagherà la posta, altrimenti avrai perso i tuoi soldi oltre all’incontro. Ovviamente non sei obbligato a scommettere.

Capitano Kelman

Conduci lo scontro con Kelman secondo le consuete regole del Combattimento. Tuttavia, non toglierai alcun punto di Resistenza dal tuo punteggio, così come non ferirai il Capitano Kelman. Utilizzerai invece un tuo punteggio di Potenza che è pari alla tua *Resistenza naturale*, vale a dire non modificata dalle Armature né da alcun altro Oggetto Speciale o Oggetto dello Zaino.

Se riesci a battere Kelman, vai al **20**.

Altrimenti, vai al **186**.

178

Con un ultimo, sonoro, pugno sulla nuca poni fine a questa inutile rissa. L'uomo si accascia penosamente ai tuoi piedi senza un lamento, e subito prende a russare fragorosamente.

Senza indugio prosegui nel tuo cammino. Vai al **160**.

179

L'essere cui stai cercando di resistere è dotato di una volontà maligna e perversa sconfinata, che dilaga nel tuo essere senza che tu possa opporre valida resistenza.

Ti consolerà sapere che, tuttavia, questa entità demoniaca non riesce a possedere il tuo corpo, perché, quando capisci che non c'è più speranza, il tuo cuore scoppiava esausto e tu muori prima che la creatura possa rubarti l'anima.

La tua avventura e con essa la tua vita si concludono qui tragicamente.

180

Sin dal primo sorso, senti la bocca bruciare come fiamme d'inferno, mentre il liquido acido ti ustiona (perdi 6 punti di Resistenza, solo 4 se possiedi l'Abilità di Nervi d'Acciaio).

Se sei ancora vivo, imprecaando contro la malasorte, corri via da questa stanza maledetta finché, alla fine di un tunnel, non sbuchi in un passaggio più largo che corre verso nord.

Vai al **7**.

181

Sputi in terra con disprezzo non appena Truro ha finito di parlare.

“Falla finita, pazzo assassino! - gli gridi in faccia - Non cercare scuse per la tua infamia, perché non ne troverai. Né io te ne darò alcuna. È giunto il momento di pagare per i tuoi delitti!”

“E sia! - ruggisce lui di rimando - All'ultimo sangue!”

E con un urlo selvaggio ti si scaglia contro.

Theden Truro

Combattività 29

Resistenza 38

Se vinci, vai al **250**.

182

Giunto ai moli ti rendi conto che, probabilmente, non hai avuto una buona idea: il caos qui è indescrivibile.

Le urla e le imprecazioni dei marinai addetti al carico e allo scarico delle merci si mescolano alle grida stridule dei gabbiani che banchettano sui cumuli di rifiuti che ingombrano le banchine di antica pietra grigia. Il viavai è impressionante e nessuno ti presta attenzione mentre cerchi di chiedere informazioni sulle navi in partenza per Knollen.

Infine, un giovane pescatore dallo sguardo impudente si degna di risponderti.

“Sei in cerca di un passaggio per il Kaltenland? Bene, forse posso aiutarti. Conosco il Capitano Zelana dell’*Onda Bianca*. Se ci metto una buona parola posso farti imbarcare... ovviamente se ti dimostrerai generoso con un povero pescatore di Holmgard. Sono tempi duri questi!”

Se vuoi ricompensare il pescatore per il suo aiuto con un paio di Corone d’Oro, vai al **107**.

Altrimenti, non ti resta che recarti alla Capitaneria di Porto per cercare di consultare la tabella degli imbarchi, al **99**.

183

Il tuo fuggitivo è più inafferrabile di un’anguilla! Si destreggia con agilità felina fra i molti ostacoli che ingombrano i vicoli e riesce pian piano a seminarli.

Sbuchi infine, con il fiato corto, in una piazzetta deserta. Solo una donna sfigurata ti osserva da una delle finestre ricavate dagli oblò di un relitto.

Troppo tardi ti accorgi dell’ombra dietro di te e quando

ti volti, fai solo in tempo a vedere un randello che cala sulla tua testa facendoti cadere pesantemente sul suolo fangoso. Perdi i sensi.

Vai al **26**.

184

I tuoi riflessi felini reagiscono al posto tuo, mentre scrosci a valle travolto dalla valanga. Tieni istintivamente la testa in alto ed allarghi le braccia, cercando di planare in superficie. Quando infine rimetti la testa all'aria aperta, individui una lastra di ghiaccio che ti sta passando davanti proprio in questo momento. Senza esitare la afferri al volo e con un unico movimento ti ci issi in piedi. Anche da questa distanza puoi vedere lo sguardo allibito di Theden Truro che esce correndo dalla sua tenda ed ormai ti dava per morto. Invece ti vede scendere in picchiata su di lui cavalcando una mortale valanga di neve e ghiaccio!

Vai al **37**.

185

Precipiti per un tempo così lungo che ormai disperi di atterrare vivo. Ma la fortuna è dalla tua perché, infine, impatti pesantemente su un cumulo di neve e ghiaccio che assorbe gran parte dell'urto. Perdi 6 punti di Resistenza, solo 4 se possiedi l'Abilità di Nervi d'Acciaio.

Resti diversi minuti senza fiato, immerso nella neve gelida, quasi a volerti sincerare di essere ancora tutto intero. Poi rotoli fuori dal cumulo e cerchi di capire

dove di trovi.

Sei in una caverna sotterranea, tempestata di stalattiti e stalagmiti di ghiaccio purissimo. Attorno a te puoi notare i resti, chissà quanto vecchi, di altri che come te sono precipitati in questa fossa, e con orrore ti rendi conto che diversi di loro non sono morti nella caduta, ma nel tentativo disperato di uscire fuori da qui.

Se possiedi una Corda ed un Rampino, vai subito al **91**.

Se non possiedi questi due Oggetti devi decidere:

Se vuoi frugare tra i resti dei tuoi sfortunati predecessori, vai al **154**.

Se preferisci inoltrarti in uno stretto cunicolo che si diparte da qui, vai al **56**.

Se, infine, vuoi uscire imboccando un tunnel più ampio che si dipana da questa trappola infernale, vai al **69**.

186

Lo sforzo che Kelman deve fare per batterti è sovrumano. Ma, alla fine, con un urlo ti piomba addosso con tutto il ferro del suo braccio, come una montagna, e riesce a piegarti. Dopodiché deve essere sorretto dai suoi uomini per non mancare.

“Per gli dèi, Val! - sbotta il Capitano Kelman - ti cosa è fatto il tuo braccio, di Korlinium? Credo di non aver faticato tanto in vita mia, neanche coi Pirati Lakuri!”

Sorridi e ringrazi il Capitano Kelman per gli onori che ti rende. Solo più tardi nella serata vieni a sapere da uno dei marinai dell'equipaggio del *Dardo di Ramas*

che Kelman, a memoria d'uomo, non ha mai perso una mano di braccio dei ferro.

Sul tardi, saluti Kelman e i suoi uomini e vai a dormire.

Vai al **190**.

187

Entri cautamente all'interno del fascio di luce rossa, ed in un istante ti senti spinto in avanti da una forza misteriosa, ma gentile. Lampi di luce sanguigna ti feriscono gli occhi, e tu ti trovi a procedere in un corridoio di pura luce vermiglia.

Infine la luminescenza si dissolve lentamente e ti trovi in un nuovo ambiente.

Vai al **122**.

188 **

L'ultimo dei tuoi dubbi sulla reale natura di questo luogo cade quando, una volta nell'ingresso, cominci a vedere un gran numero di belle ragazze girare seminude per le stanze e il salotto della *Casa Rossa*. In breve, sei avvicinato da una giovane, dai grandi e profondi occhi obliqui, che rivelano le sue ascendenze barbare.

“Ti piaccio cavaliere? Se ti va di passare un po' di tempo con me, costo solo 5 Corone.”

Se possiedi un Anello d'Osso di Balena, vai al **48**.

Altrimenti, declini non senza galanteria l'invito della ragazza ed esci dalla *Casa Rossa*, andando al **12**.

189

“Ma certo, come no! - si burla di te il perfido Truro - E magari vorresti anche che ti accompagnassi. Così, per mostrarti la strada, vero? Puah! Stai già cominciando a deludermi, Val. Sbrigatela da solo, come ho dovuto fare io in tutti questi anni!”

Non hai altra scelta che procedere nella Gora della Morte senza l’ausilio della luce.

Vai al **16**.

190

Il resto del viaggio verso Knollen trascorre tranquillamente e, man mano che vi spingete a nord, la temperatura cala bruscamente. Negli ultimi giorni di navigazione, la brina copre costantemente la nave e le vele. Infine, dopo cinque giorni di traversata, sbarchi al porto di Knollen. Ti congedi calorosamente dal Capitano e gli altri e sei pronto per metterti in caccia!

Se vuoi incamminarti verso il centro cittadino, vai al **161**.

Se preferisci cominciare le tue ricerche qui al porto, vai al **102**.

191

Ti siedi sulla sedia attendi con pazienza l’arrivo delle altre canaglie, ma è una scelta che ti costerà la vita.

Infatti, circa mezz’ora dopo, una dozzina di uomini entra nella sala e, vedendo il corpo del loro compagno,

non esitano a saltarti addosso tutti insieme.

Combatti valorosamente, rispedendo a Naar parecchi dei suoi discepoli, ma alla fine i sopravvissuti hanno la meglio su di te e ti fanno a pezzi armati di crudeli ganci da pesca.

La tua pista termina qui, tragicamente.

192

“C’è solo una cosa che mi fa più schifo di questa putrida brodaglia annacquata... - dici sommessamente, mentre scansi il boccale e ti alzi dal tavolo - ...e cioè i porci laidi come te che picchiano le ragazze. Perché non provi a prendertela con me?”

Il volto dell’oste si apre in un ghigno terrificante mentre, ad un suo cenno, altri due ceffi da galera si alzano dal tavolo ed estrargono i loro coltellacci arrugginiti.

“Non so se questa è la prima volta che ti cimenti nel ruolo dell’eroe, amico. - ti fa l’oste - Di sicuro è l’ultima!” Ed in un attimo i tre ti sono addosso, dandoti a malapena il tempo di impugnare la tua Arma.

Oste con la Feccia del Porto

Combattività 16

Resistenza 28

Combattili come fossero un unico nemico. Dal momento che non hai intenzione di ucciderli, non appena la loro Resistenza scende a 8 o meno, smetti di combattere e vai al **24**.

193

Ti trovi ad un trivio, nel cuore del dedalo di viuzze che solca il centro di Knollen. Decidi dove recarti.

A destra? Vai al **160**.

A sinistra? Vai al **234**.

Dritto? Vai al **52**.

194

Sul banco del rigattiere vedi ammassato alla rinfusa il più bizzarro ciarpame che tu possa immaginare: scarpe e stivali spaiati, cammei e ritratti rinvenuti in chissà quale soffitta polverosa, ninnoli e gingilli dei quali ignori persino l'utilizzo.

Ti ci vuole un bel po' per orientarti fra la merce del banco, alla ricerca di qualcosa che potrebbe avere una qualche utilità per te. Alla fine, dedichi la tua attenzione ai seguenti oggetti.

Un Corno da Caccia - 3 Corone d'Oro.

Una Pipa di Quercia - 8 Corone d'Oro.

Un mazzo di Tarocchi - 6 Corone d'Oro.

Quando hai finito i tuoi acquisti, estrai un numero dalla Tabella del Destino, sottraendo 1 al risultato se possiedi il Pugnale dei Maghi Anziani di Dessi.

Se esce un numero da 0 a 4, vai al **65**.

Se esce un numero da 5 a 9, vai al **208**.

Dopo un paio di scambi violenti, il vassako mena un colpo che scansi per miracolo e che va a frantumare le mura del locale. È allora che Theden ti prende di peso e ti trascina via. Quanto a Marg, il terzo di voi, hai solo una fugace visione di lui impegnato in una rissa in taverna mentre tu e Truro vi allontanate. Correndo nella notte ti rendi conto di una brutta ferita dietro la nuca: la cicatrice ti resterà a vita.

Segna questo evento della tua gioventù sul Registro di Guerra e vai al 61.

Riconosci il simbolo inciso sopra la cabala: si tratta dell'antico Sigillo degli Shanti: la stirpe di divini maghi che portarono la Pietra di Luna nel Magnamund. Né ti stupisce rinvenire questo sigillo così lontano dalla dimora terrena degli Shanti, l'Isola di Lorn, ben a sud del Tentarias. Conosci infatti le leggende che narrano di come, all'inizio dei tempi, alcuni di loro giunsero sin nelle gelate distese di Kaltenland, alla ricerca di risposte ad oscuri enigmi. Caddero tutti nell'ombra e nessuno seppe mai *cosa* avessero risvegliato quei folli qui, nel profondo nord.

Puoi provare a decifrare l'arcano enigma inciso nella roccia, individuando il numero mancante al suo centro. Quando credi di aver risolto il rompicapo, recati al paragrafo corrispondente al numero che hai appena trovato.



Se non sai risolvere l'enigma o se il paragrafo al quale ti sei recato non ha senso, ti rassegni a riprendere il tuo cammino; per cui esci dalla stanza e prosegui lungo il tunnel principale e vai al **122**.

197

Prendi posto al tavolo con l'ufficiale che continua a sciorinare indovinelli coi quali diverte il suo piccolo pubblico.

Improvvisamente si rivolge a te e ti canticchia:

Lavora d'ago verso mezzanotte...

per aggiustare le mutande rotte!

Se riesci a risolvere l'indovinello, scrivi la soluzione senza l'articolo su un foglio di carta. Poi ricava il valore numerico della parola, sommando tra loro il valore di tutte le lettere, secondo la griglia seguente.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26

Infine prendi nota di questo paragrafo, perché potresti tornarvi, e recati al paragrafo contraddistinto dal numero che hai appena trovato.

Se il paragrafo al quale sei andato non ha alcun senso, ciò vuol dire che la tua risposta all'indovinello è sbagliata, nel qual caso dovrai tornare a questo paragrafo e continuare a trascorrere allegramente la serata con i tuoi commilitoni, sin quando la stanchezza non ha il sopravvento e tu te ne vai nella tua cabina a dormire.

Vai al **190**.

198

Riesci a salire in cima ad uno sperone di ghiaccio che si affaccia sul pianoro circostante.



Aiutandoti col Cannocchiale individui facilmente il campo dei Barbari ed anche uno stretto passaggio naturale su un ponte roccioso che ti conduce ad un'ottima posizione proprio sopra l'accampamento.

Vai al **140**.

199

Con un sorriso garbato, la donna ti mostra la sua merce, tirandola fuori da un bauletto di legno antico.

Concentrato di Vigorilla - 20 Corone d'Oro (*se bevuta ti fa recuperare 12 punti di Resistenza*).

Unguento di Baknar - 8 Corone d'Oro - (*da cospargere sulla pelle, ti protegge dai rigori del gelo artico e, a differenza del grasso puro di Baknar, non ha un odore nauseabondo*).

Erba Oede - 12 Corone d'Oro (*se ingerita ti guarisce da una infezione o da una malattia che potresti contrarre*).

Quando hai scelto, saluti Kalan e lasci il suo studio. Dopo un lungo giro, finalmente giungi nella piazza principale di Knollen, al **160**.

200

Cominci a parlare, raccontando di come hai insistito con tutti per trascorrere questa notte brava ad Holmgard e di come sia stato tu a trascinarli in quella locanda. Ma ad un certo punto Montombre ti interrompe.

“Convincente davvero Val! Peccato che io conosca già

la verità! Allievo Ufficiale Truro, nulla da dire?”

Theden resiste per poco allo sguardo di ghiaccio del Capitano Montombre e finisce per confessare. Alla fine il Capitano scuote la testa amareggiato e parla a Theden con tono iroso.

“Theden Truro, voi siete un lascivo ed un vile. Avreste lasciato che l'allievo Val si addossasse la colpa dell'accaduto, pur sapendo che ciò gli sarebbe costato la cacciata dall'Accademia. Avete avuto la vostra seconda possibilità. E l'avete sprecata. Fate i vostri bagagli. Entro stasera vi voglio fuori dall'Accademia. Siete espulso. Quanto a voi, Val, consideratevi agli arresti per venticinque giorni. Sarete rinchiuso in una cella e nutrito a pane ed acqua come qualunque altro furfante. Sappiate che di errori del genere se ne può commettere solo uno in tutta la propria carriera. Il che significa che da questo momento in poi, e per i lunghi anni di servizio che vi attendono, non vi sarà più concesso né perdonato il benché minimo sbaglio. Sono stato chiaro, Allievo Ufficiale Remir D. Val? Ora presentatevi alle prigioni.”

Segna sul Registro di Guerra che hai passato venticinque giorni in galera ai tempi dell'Accademia e poi vai al 225.

201

Lasci otto dischi sul tavolo e Kelman, lesto come una gazza, ne pesca tre nel suo turno lasciandoti con cinque dischi sul tavolo. A quel punto realizzi di essere stato battuto: con soli cinque dischi sul tavolo, indipenden-

temente da quanti tu ne possa pescare, Kelman sarà comunque in grado di lasciarti con un solo disco in gioco all'inizio del tuo prossimo turno.

Dichiari, dunque, di buon grado la sconfitta e sganci a Kelman la bellezza di 10 Corone d'Oro dal tuo Borsello. Dopo un ultimo cicchetto, vi date la buonanotte e tu ti rechi nella tua stanza. Vai al **190**.

202

Con un ultimo colpo abbatti la creatura che si dimena schifosamente come un insetto in agonia prima di spegnersi. Solo ora noti che la bestia portava al collo una chiave di pietra. Con riluttanza ti avvicini al cadavere del mostro e con la punta dell'Arma riesci a recuperare la chiave. Riprendi frenetico le ricerche in questa sala, finché la tua tenacia non è premiata. Una delle pareti della sala reca un incavo delle medesime dimensioni della chiave che impugni. Senza ulteriore indugio la infili dentro e ti prepari a qualunque cosa il fato abbia in serbo per te.

Vai al **21**.

203

Come hai modo di scoprire, la vedetta Tarcus è un avversario duro come il suo volto. Vi afferrate saldi per la mano ed il duello ha inizio!

Tarcus

Combattività 18

Potenza 20

Conduci lo scontro con Tarcus secondo le consuete re-

gole del Combattimento. Tuttavia, non toglierai alcun punto di Resistenza dal tuo punteggio, così come non ferirai Tarcus. Utilizzerai invece un tuo punteggio di Potenza che è pari alla tua *Resistenza naturale*, cioè non modificata dalle Armature né da alcun altro Oggetto Speciale o Oggetto dello Zaino.

Chi per primo riesce a ridurre a zero la Potenza dell'avversario, è il vincitore del braccio di ferro.

Se vinci tu, vai al **177**.

Se vince Tarcus, vai all'**8**.

204

Non appena poggi la tazza sul tavolo senza berne una goccia, l'espressione dell'uomo muta rapidamente, facendosi torva. Un sorrisetto maligno gli screzia il volto mentre ti dice:

“Ah, amico mio! Troppo tardi ti sei accorto di essere finito nella rete. Prima del tramonto la tua anima sarà sacrificata alla gloria di Kraagenskul!”

Improvvisamente l'uomo estrae dalle vesti un gancio arrugginito e cerca di farti la pelle!

Accolito di Kraagenskul

Combattività 18

Resistenza 20

Deduci 1 punto dalla tua Combattività per i primi tre scontri, a causa della sorpresa. Dal quarto scontro in poi potrai combattere normalmente.

Se vinci, vai al **34**.

Stai per lasciare la zona del porto per addentrarti nel cuore di Knollen, quando noti vicino ad un piccolo molo, un gruppetto di pescatori sommerliani che stanno seduti in circolo fumando da un'unica pipa di schiuma di mare che si passano di mano in mano.

Anche loro ti hanno notato e con ampi gesti ti invitano ad unirti a loro.

Se vuoi unirti ai tuoi compatrioti, vai al 77.

Altrimenti prosegui verso il centro cittadino al 55.

Questi artisti girovaghi non sono un granché, ma nondimeno costituiscono un piacevole diversivo dalla tetraggine di questa città gelida e perennemente ricoperta di ghiaccio e neve.

Ad un tratto dal capannello di astanti vengono fuori due tipi. Si tratta di mercenari al soldo di qualche mercante che sta per ripartire verso sud. Evidentemente sono in vena di smargiassate, perché uno di loro sfodera la sua Mazza e comincia a colpire le clave del giocoliere durante la sua esibizione; mentre l'altro prende a molestare la contorsionista della compagnia.

“Direi che vi siete divertiti abbastanza. - li apostrofi gelido tu, mentre la tua mano scivola impercettibilmente verso l'Arma che porti nel fodero - Ora lasciateli stare ed andatevene subito!”

I due si guardano e poi sbottano in una volgare risata.

“Accidenti! E chi l'avrebbe mai detto! La cavalleria non è morta neanche qui, nella fogna più fredda del Magnamund!”

“Vedo che ve intendete di fogne! - ribatti tu sprezzante - È un bene. Perché è proprio lì che ho intenzione di rispedirvi!”

A queste tue parole, i due smettono di ridere e si lanciano su di te, decisi a farti a pezzi!

Mercenario 1

Combattività 15 Resistenza 24

Mercenario 2

Combattività 14 Resistenza 22

Devi combattere i due avversari separatamente. A causa della torma di passanti eccitati che vi incitano al duello, non hai modo di scappare e devi batterti fino alla fine.

Se vinci, vai al **117**.

207

Resti piuttosto sorpreso nello scoprire gli oggetti che si trovano dentro il bauletto di legno. Infatti, accanto ad un sacchetto di pelle nera vedi adagiato lo scheletro di un piccolo serpente. Un Anello d'Oro completa il bizzarro contenuto dello scrigno.

Puoi scegliere di prendere uno qualsiasi degli Oggetti dello scrigno, a meno che tu non abbia già provato a farlo.

Se desideri prendere l'Anello vai all'**83**.

Se vuoi aprire il sacchetto di pelle vai al **114**.

Se vuoi provare a toccare lo scheletro del serpente, vai al **220**.

Quando decidi di lasciar stare lo scrigno, torna al **44**.

208

Fai per salutare il rigattiere e congedarti da lui, quando l'ometto ti trattiene al suo banco ancora un istante.

“Aspetta! - ti dice - Vorrei farti vedere un oggetto della mia merce speciale, quella che riservo solo per i clienti migliori...”

E così dicendo, tira fuori da sotto il bancone uno strano Bracciale. Lo diresti fatto di ghiaccio o di cristallo. Una mano incredibilmente abile è riuscita scolpirvi degli strani simboli, che paiono quasi cangiare sotto la luce.

“Ti interessa eh! - sogghigna il mercante, contento di aver destato la tua curiosità - Non ho mai avuto modo di scoprire quali siano i reali poteri di questo artefatto. E perciò te lo vendo ad un prezzo stracciato. Dammi 15 Corone ed è tuo!”

Se vuoi acquistare il Bracciale di Ghiaccio (che conta come un Oggetto Speciale), cancella 15 Corone dalla tua Borsa e vai al **157**.

Altrimenti saluti il rigattiere e torni al **106** per decidere la tua prossima mossa.

Trascorrete la prima notte al riparo di un'unghia di roccia che, miracolosamente, ha resistito alle raffiche di ghiaccio e neve che frustano questa terra continuamente dal giorno della creazione. Theden ha acceso un piccolo fuoco con della torba, di cui dividete il fioco calore. Sopra di voi, nella notte più nera, brillano stelle algide e aliene, testimoni annoiate delle tante, troppe, miserie degli uomini. Tutt'intorno una desolazione senza calore né vita, a perdita d'occhio.

“Sai Remir - comincia a dirti lui ad un tratto - c'è stato un tempo in cui immaginavo una scena del genere... io e te immersi nella solitudine di un luogo ostile. Ma ci sognavo in missione, a spartire gloria ed asprezze come due Cavalieri del Re. Ma tu no, non volevi dividere la tua ambizione con nessuno, vero? Ora dimmi: quando l'hai capito? Quando hai capito che, se fossi restato in Accademia, ti avrei sottratto la gloria?”

“Dal primo giorno che ti ho conosciuto. - rispondi tu con disarmante franchezza - Ma per me non è mai stato un problema. Sapevo benissimo che tra noi due eri tu il più abile e valoroso, e ne ero orgoglioso. Orgoglioso di essere tuo amico. Orgoglioso che, un giorno, mi sarei battuto al tuo fianco schiacciando i servi di Naar, per l'onore di Sommerlund!”

“Che bella manfrina! Ve la insegnano forse all'Accademia? - ribatte lui sprezzante - Accidenti, devono essermi perso quella lezione!”

Se hai una cicatrice sulla nuca, vai al **233**.

Se ti manca un dente, vai al **115**.

Se non rechi nessuno di questi segni delle tue esperienze passate, vai al **247**.

210

“Prendilo pure, Val! - ti apostrofa il Capitano Kelman mentre rimiri tra le tue mani lo strano artefatto - Me ne libero con piacere! Si tratta di una Zejar Dulaga, un’arma letale forgiata nei neri pozzi di Helgedad. È dotata di un potere mortifero cui nessun essere vivente, così mi dissero, può resistere! Tuttavia è un oggetto maledetto, che non ho mai osato toccare. E non mi dispiace disfarmene.”

Segna la Zejar Dulaga fra i tuoi Oggetti Speciali e portala alla cintura.

Trascorrete ancora un’ora insieme e poi, dopo un ultimo goccio di Wanlo, ti congedi da kelman e torni nella tua stanza.

Vai al **190**.

211

L’acqua è gelida ma rinfrescante e tu puoi recuperare 3 punti di Resistenza. Puoi anche decidere di fare un Pasto, nel qual caso recupererai altri 2 punti di Resistenza. Solo in questo caso non perdere punti di Resistenza se non vuoi o non puoi mangiare.

Ora, se vuoi avvicinarti al totem (a meno che tu non l’abbia già fatto), vai all’**86**.

Se invece preferisci lasciare al più presto questo luogo, vai al **241**.

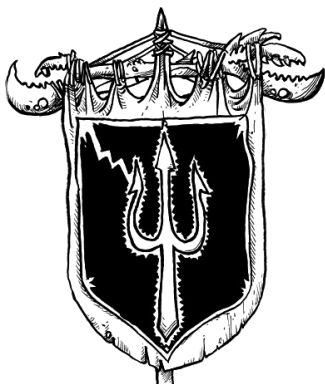
212

Non appena la Corda alla quale ti sei assicurato entra in tensione, senti uno strappo violento che ti incrina una costola (perdi 3 punti di Resistenza). E come se non bastasse impatti duramente contro la parete del crepaccio. Però sei ancora tutto d'un pezzo! Con fatica ti arrampichi di nuovo su, sino a giungere in salvo. Riprendi il tuo cammino al **44**.

213

Ti ritrovi a percorrere uno strettissimo vicolo, sul quale si affacciano le porticine sbilenche di numerosi alloggi, con i profumi di cucina e di bucato fresco che invadono l'aria e ti solleticano le narici.

D'un tratto la tua attenzione è attratta da una breve scalinata di pietra che scende verso una porta di legno dipinta di nero. Alla porta è affisso uno strano stendardo.



Se possiedi un Atlante del Magnamund, vai al **168**.

Se, incuriosito, decidi di bussare alla porta, vai al **95**.

Altrimenti prosegui per il vicolo che, dopo qualche rigiro, finisce per sbucare ad un trivio, al **193**.

214

Gironzoli un po' per gli stretti e maleodoranti vicoli del porto, e poi ti infili nella porticina della *Locanda della Buona Fortuna*, la prima taverna che incontri, il cui nome ti risulta stranamente familiare. Il salone di questo luogo malsano è semideserto a quest'ora così presta: solo pochi marinai e qualche pescatore che, come te, stanno ingannando il tempo in attesa del loro prossimo imbarco. Ti siedi ad un tavolo in disparte e fai cenno alla cameriera di portarti una pinta di birra fresca, al prezzo di 1 Corona d'Oro che devi dedurre dal tuo Registro di Guerra.

Se stai ancora cercando un imbarco per Knollen, vai al **70**.

Se hai già trovato un passaggio a bordo di una nave per il Kaltenland, vai all'**87**.

215

Cancella dal registro di Guerra la Corona che hai appena dato all'uomo.

Il vecchio raccoglie le sue ossa e le scuote fra le mani con una lentezza esasperante. Infine, le getta sul tappeto e prende a scrutarle serrando le labbra.

“Hmmm... Dense sono le nubi del fato attorno a te. Ed il mio sguardo riesce a penetrarle a fatica. Solo questo

posso dirti: a non tutte le fonti è saggio abbeverarsi.”

Il suo oracolo ti lascia decisamente interdetto, ma per una Corona, in fondo, non potevi pensare di pretendere di più. Ti congedi dal vecchio con un cenno e torni al **106** per decidere il da farsi.

216

Con un colpo brutale dell'impugnatura dell'Arma alla tempia, il tuo avversario si accascia al suolo sputando un fiotto di sangue. In un attimo gli sei sopra, pronto a menare il colpo di grazia.

“Puoi ancora tornare a casa stasera, e raccontare a qualcuno che razza di brutta giornata tu abbia avuto oggi! - gli dici - Dimmi dove avresti dovuto portarmi e il nome dell'uomo che ti ha assoldato per farmi fuori.”

“Il suo nome non lo conosco. - confessa ormai vinto - So solo che è arrivato qui alle baracche da qualche tempo.”

“Da solo?”, chiedi.

“Da solo, sì. E so anche dove alloggia, dove avrei dovuto portarti.”

Ti fai spiegare dall'uomo come giungere al covo del tuo nemico, iniziando ad avere un brutto presentimento. Poi, una volta assicuratosi che questo miserabile non cercherà di tradirti, lo lasci andare e lo vedi darsi ad una fuga precipitosa.

Infine, Arma in pugno, ti dirigi dal tuo uomo. Pronto a farla finita.

Vai al **2**.

217

Il banco della pelletteria è tenuto da un simpatico vecchio, di chiare origini barbare. L'uomo ti accoglie con un saluto e ti mostra senza indugio la merce che tiene esposta:

Guanti di Pelliccia - 6 Corone d'Oro.

Mantello di Baknar - 11 Corone d'Oro

Corpetto di pelle - 16 Corone d'Oro (*Oggetto Speciale, ti consente di aggiungere 2 punti alla tua Resistenza iniziale. Non può essere indossato sopra altre armature per il corpo*).

Quando hai finito i tuoi acquisti qui, torna al **106** e decidi il da farsi.

218

Ti fai da presso all'oste, un tipo alto e grasso, dall'aspetto decisamente poco raccomandabile.

“Sto cercando un imbarco per Knollen.”, gli dici.

“Sei fortunato, uomo! - gracchia lui - Il *Dragone dei Mari* sta per salpare e so per certo che il capitano accetta passeggeri. Se ti sbrighi farai in tempo a salire a bordo.”

Lo ringrazi con un cenno della testa e torni senza ulteriore indugio al porto.

Vai al **153**.

È con crescente disagio che ti inoltri lungo il corridoio. Getti continuamente occhiate allarmate intorno a te ed al soffitto, dove più di una volta hai l'impressione di scorgere delle figure; finché la sensazione di pericolo non si fa palpabile.

Da ogni anfratto, dalle ombre degli archi vedi coagularsi degli Spettri che assumono forme minacciose e crudeli. Sono le anime tormentate dei molti morti della Gora, e ciò che vogliono da te è che tu ti unisca alla loro eterna pena!



Se possiedi una Spada che reca la Benedizione dei Lugnasa, ed eventualmente anche delle Rune Shanti, affronta gli Spettri andando al **108**.

Se non possiedi un'Arma simile, vai al **243**.

Non appena sfiori col dito lo scheletro del serpentello, questo si anima e cerca furiosamente di morderti le dita!

Serpente Scheletro

Combattività 8

Resistenza 10

A meno che tu non possieda una Daga o Pugnale, sei costretto ad affrontare questo mostro a mani nude, sottraendo quindi 4 punti dalla tua Combattività per tutta la durata del combattimento!

Se vinci senza riportare alcuna ferita, torna al **207** e decidi la tua prossima mossa.

Se invece vieni ferito, vai al **27**.

221

Ti inoltri tra i vicoli più angusti e soffocanti che serpeggiano fra il quartiere delle baracche di Knollen, e resti stupito dalle numerose scene di squallore ed abbrutimento cui assisti. In più di un'occasione sei costretto a sfoderare la tua Arma per dissuadere i numerosi malintenzionati di cui il quartiere pullula.

Ad un tratto giungi alla Porta di Ponente, che affaccia direttamente sulla distesa di ghiaccio che conduce ai Monti Knollen. Una guardia cittadina svogliata e sonnacchiosa presidia la porta, quasi mai trafficata per tutto il periodo dell'anno ed ancor meno all'arrivo della stagione invernale.

Sotto la porta, noti che hanno preso temporanea dimora un vecchio Sciamano Barbaro e la sua giovane figlia. L'anziano saggio si sta scaldando le mani ad un focherello di paglia improvvisato, mentre la ragazza lo accarezza con dolcezza, cantandogli un antico *kald* barbaro.



Se vuoi donare un paio di Corone d'Oro al vecchio e fermarti a parlare con lui, vai al **150**.

Se non hai almeno 2 Corone d'Oro o non vuoi dargliele, torni indietro e riprendi le ricerche, al **249**.

222

Con tuo sincero sollievo, il Capitano Kelman non sembra offendersi per la tua scelta ed anzi, sollecitato dai suoi stessi uomini, accetta di unirsi alla compagnia per festeggiare la tua presenza a bordo ed ascoltare il racconto della tua ultima missione a Tyso, dove hai catturato l'infame avvelenatore Luvias Kort ed hai scongiurato la minaccia di una nuova invasione di Sommerlund.

Cenate nella grande sala comune, con del pesce fresco e dell'ottima birra, e tu non lesini i dettagli nei tuoi racconti, suscitando la meraviglia e l'ammirazione degli astanti. Poi, dopo cena, molti marinai si dedicano al gioco e tu potresti unirti a loro.

Se vuoi giocare a braccio di ferro, vai al **78**.

Se preferisci le carte, vai al **158**.

O, infine, c'è un ufficiale veterano che si diverte ad

intrattenere i suoi commilitoni più giovani proponendo loro qualche arguto indovinello. Se vuoi unirti alla compagnia, vai al **197**.

Se invece non hai voglia di giocare, resti ancora un'oretta a chiacchierare e scherzare con l'allegro equipaggio del *Dardo di Ramas* ed il suo Capitano. Poi auguri a tutti la buonanotte e torni nella tua stanza, al **190**.

223

Questa tua mossa segna definitivamente il destino di Kelman! Infatti con cinque dischi sul tavolo durante il suo turno, qualunque mossa faccia, non potrà impedirti di lasciarlo con solo un disco sul tavolo! Il Capitano si complimenta con te, ammettendo candidamente di averti sottovalutato. Poi, come da parola presa fra gentiluomini, ti lascia libero di scegliere un Oggetto della sua collezione.

Trascorri qualche minuto osservando le tante curiosità che abbelliscono questa stanza ed, infine, riesci a ridurre la scelta a pochi Oggetti.

Una sorta di Freccia in acciaio nero, tempestata da rune inquietanti. Se la vuoi prendere, vai al **210**.

Una Banda per la fronte in argento, decorata con squisiti motivi di caccia. Se la tua scelta ricade su questo Oggetto, vai al **15**.

Un magnifico Pugnale dalla lama di uno strano cristallo verde. Vai al **169**.

Se possiedi l'Abilità di Cultura - e solo in questo caso - noti anche un piccolo libretto rilegato. Si tratta di un

Atlante del Magnamund finemente rilegato, con l'effigie di un Drago pirografata sulla copertina, che potresti voler scegliere, andando al **134**.

224

Non appena muovi i primi passi verso la tomba, senti risuonare una voce imperiosa nella tua mente.

“Sciocco uomo! Come osi disturbare il mio sonno senza sogni? Ti strapperò l'anima dal corpo e ne banchetterò come un corvo rapace. Atterrisci, creatura mortale, perché il mio potere è immenso!”

Subito ti senti investire da una soverchiante energia mentale, che permea in un istante tutta la tomba silente. Cadi in ginocchio, mentre una volontà senza pari comincia lentamente ad impossessarsi di te.

Estrai un numero dalla Tabella del destino, aggiungendo 3 al risultato se possiedi l'Abilità di Volontà.

Se ottieni un numero da 0 a 4, vai al **179**.

Se ottieni 5 o più, vai al **17**.

225

Il ritorno al presente è come un pugno in pieno volto. Barcolli all'indietro, mentre pronunci il nome dell'uomo in un sussurro:

“Theden Truro!”

Dopo la sua espulsione dall'Accademia non avevi mai più sentito parlare di lui. Anche se ricordi che l'ultima volta che lo vedesti ti accusò di non aver preso le sue

difese, di averlo abbandonato al suo destino e ti giurò vendetta.

“Credevi che la mia fosse solo la minaccia a vanvera di un fallito, vero Remir? - ti dice Truro con durezza; poi prosegue - Tu mi hai rovinato la vita, ed io ho atteso paziente lunghi anni prima che mi si presentasse l'occasione perfetta per vendicarmi. Ti ho visto fare carriera, diventare un Ufficiale famoso in tutte le Terre Libere. Ti ho visto persino prendere il posto di quel rincretinito di Montombre alla guida della Cavalleria del Re. Ti ho visto fare la vita che tu mi hai rubato. Ma adesso sei salito sin troppo in alto. Adesso è ora che tu cada. È ora che tu muoia.

“Il ragazzo, Theden. Dimmi dov'è il ragazzo.”, gli dici tu freddo.

“Sempre ligio al dovere, eh Val? - ti canzona lui - È vivo. Ma ovviamente non è qui.”

“Perché ‘ovviamente’?”, chiedi tu sospettoso.

“Perché altrimenti come farei a convincerti a seguirmi fuori da Knollen, verso la Gora della Morte?”

“Di cosa stai blaterando, Theden?”

“La Gora della Morte è un luogo iniziatico per i Barbari dei Ghiacci. - ti spiega lui passeggiando per la stanzetta - Un luogo dove i più grandi guerrieri si mettono alla prova per poter avere l'onore di diventare la guardia personale del Gran Sanghor! Solo i più tenaci, i più forti, i più incrollabili prevalgono sulle atroci prove della Gora. Sai, Remir, in fondo il buon Montombre non aveva torto: tutti meritano una seconda possibilità,

quella che io non ho mai avuto. Ma sono generoso - aggiunge con un sogghigno - ed io voglio darla a te. Sopravvivi alla Gora e tu e il ragazzo ve ne tornerete a Holmgard; o muori nel tentativo.”

“Sei pazzo, Theden. Pazzo e sadico! L’uomo che conoscevo avrebbe provato orrore alla sola idea delle infamie che hai commesso! - poi, dopo una lunga pausa durante la quali cerchi di contenere la tua ira, infine capitolì - E sia. Verrò con te. Ma stanne certo, Truro. Dopo aver messo al sicuro il ragazzo mi occuperò personalmente di te!”

“Spavaldo come solo un Capitano della Cavalleria Reale sa essere. Allora è deciso. Preparati ad una lunga camminata nel gelo. Lì incontrerai il tuo fato.”

Vai al **110**.

226

Con decisione richiami all’ordine Marg, il vostro terzo compagno, un istante prima che si possa lanciare in una rissa con altri ubriachi come lui. Gli affidi il corpo del vostro amico e ti getti su Truro per fermarne l’impeto.

“Basta Truro! - gli urli - Non possiamo che peggiorare la situazione. Andiamocene e denunziamo l’accaduto alla Capitaneria!”

“No! Dobbiamo vendicare l’onore della Cavalleria di Sommerlund!”, grida lui inferocito.

“Oggi l’onore della Cavalleria lo abbiamo già fatto rotolare sotto al tavolo. Andiamo via!”, gli intimi.

Lui desiste, ed un attimo dopo tutti e tre siete in strada, con il corpo del vostro amico, diretti verso l'Accademia Reale.

Vai al 61.

227

Precipiti nel vuoto per un tempo lunghissimo, immerso nell'oscurità più totale. Infine, il tuo volo termina sulla punta di una stalagmite di ghiaccio che ti trafigge, uccidendoti sul colpo.

Copioso scorre il tuo sangue a tingere di vermiglio la mortale punta: uno spettacolo raccapricciante che, fortunatamente, nessun occhio umano può vedere.

La tua avventura si conclude qui.

228

Passeggi senza fretta tra le vie del porto, spingendoti anche un poco oltre, quando ti ritrovi d'innanzi alla piccola bancarella di uno spagirista: un mercante vagabondo di erbe e pozioni originario della Clotundia. Su di un tappetino ha disposto la sua poca merce.

Bacche di Alether - 2 Corone d'Oro (vanno mangiate prima di entrare in combattimento e ti permettono di aggiungere 1 punto alla tua Combattività per la durata del duello).

Pozione di Vigorilla - 4 Corone d'Oro (se bevuta ti fa recuperare 4 punti di Resistenza).

Spezie di Clotundia - 1 Corona d'Oro (se consumate

assieme ad un Pasto, ti consentono di recuperare 2 punti di Resistenza).

Quando hai finito i tuoi acquisti, saluti l'ambulante e te ne torni al porto.

Ora estrai un numero dalla Tabella del Destino:

Se esce un numero tra 0 e 4, vai al **175**.

Se esce un numero tra 5 e 9, vai al **113**.

229

Con trepidazione ti siedi sul trono d'ossa, pronto a scattare come una molla al minimo cenno di pericolo. Gli attimi passano lenti, mentre l'unico suono udibile nella sala è il tuo respiro che si condensa in tenui folate di vapore.

Ma nulla accade, ed infine decidi di imboccare le scale e lasciare questa stanzetta.

Vai al **44**.

230

Nessuno udrà precipitarti in questo abisso senza fine. Mentre sprofondi nell'oscurità, vedi anche le tue ultime speranze svanire assieme alle tue ultime forze.

La tua avventura si conclude tragicamente qui nelle gelide distese di Kaltenland.

231

Con una finta improvvisa ti sganci dai due ceffi e riesci

ad immetterti in una strada più trafficata e, da lì, tornare ai moli.

Vai al **175**.

232

Mentre ti stai dirigendo verso il cuore della città, noti una scena che ti stringe il cuore.

Una giovane ragazza, il ritratto della fame e della povertà, sta cullando un bambino di una magrezza spaventosa che piange a dirotto. Nel tentativo disperato di placare il suo pianto affamato, la donna sta per dargli da mangiare una brodaglia puzzolente ricavata dagli scarti di pesce raccolti qua e là nel porto.

Neanche tu saresti disposto ad ingurgitare una cosa simile e capisci che le possibilità che il bambino muoia intossicato dopo un pasto così malsano sono molto alte.

Se possiedi una Pozione di Sebaris e desideri darla alla donna per purificare il cibo del suo bambino, vai al **137**.

Se non possiedi questa Pozione, o non vuoi dargliela, prosegui il tuo cammino al **55**.

233

“Non posso darti torto, Theden. - ammetti tu con amarezza - È vero: sei stato tu a trascinarci lì quella notte. Ed è vero che noi ragazzi vedevamo in te, l’Allievo Ufficiale più anziano, un esempio da seguire. Ma è vero anche che sei stato sempre tu a riportarmi sano e salvo in Accademia e ad impedire che quel vassako mi spac-

casse la testa come una zucca matura... come accadde a Brego...”, concludi massaggiandoti la vecchia cicatrice che porti sulla nuca.

“Eppure fui solo io a pagare! - ribatte lui - Tu no. Tu hai ricevuto il trattamento di favore... È questa la Cavalleria di Sommerlund? Bene, sono felice di non averne mai fatto parte!”, conclude lui sputando in terra.

Scuoti la testa con amarezza, consapevole che la tua parte nella tragedia di quest'uomo forse non è stata poca cosa.

Vai al **31**.

234

Commini a lungo per il labirinto di viuzze che circondano come una ragnatela la grande piazza centrale di Knollen, tanto che ad un certo punto temi di esserti smarrito.



D'improvviso, la tua attenzione è attirata da una scena che si sta consumando sotto un'arcata buia che trapassa uno dei palazzetti della città.

Un gigante biondo, armato di tutto punto, il petto vestito di un sorcotto che reca il simbolo di una montagna, regge per il bavero della casacca un ragazzino di neanche vent'anni. Gli occhi del ragazzo sono imbevuti di puro terrore, mentre l'altro gli punta una Daga alla gola, apostrofandolo duramente.

“La tua fuga è finita, vigliacco! Adesso mi dirai tutto!”

Se possiedi l'Abilità di Cultura o di Tattica Militare, vai al **38**.

Se desideri intervenire in favore del ragazzo, vai al **129**.

Se preferisci prendere le parti dell'uomo dai capelli dorati, vai al **121**.

Se, infine, preferisci non immischiarti, prosegui il tuo cammino al **160**.

235

Deponi con deferenza la tua offerta nel bacile d'argento, mormorando fra te e te una preghiera alla dolce Ishir. Poi ti rimetti in cammino.

Puoi lasciare Piazza degli Argenti, verso nord, al **160**.

Oppure verso nordovest, al **213**.

La tua cabina è piccola e spoglia, ma tutto sommato abbastanza pulita. Mentre la nave lascia il porto di Holmgard, ne approfitti per sistemare le tue cose in camera e schiacciare un pisolino. Poi, sul far del tramonto, ti alzi e raggiungi la sala da pranzo dove ti attendono per la cena il Capitano e gli altri passeggeri.

Si tratta di tre persone, ognuna diretta a Knollen per affari diversi, che al tuo arrivo trovi già al tavolo assieme al Capitano. Non appena ti siedi, un giovane mozzo comincia a portarvi da mangiare. Durante la cena hai modo di approfondire la conoscenza dei tuoi compagni di viaggio.

Una è una giovane mercenaria alta, dai lunghi capelli biondi e dagli occhi azzurri; una sommerliana nativa di Knollen che sta finalmente tornando a casa dopo una lunghissima e sfiancante campagna militare nelle Terre Tormentate al soldo del Principe Ewevin nell'assedio di Tekaro. Dice di chiamarsi Brynhild.

Poi c'è un uomo, avvolto in una lunga e pesante veste di velluto rosso scuro, che si fa chiamare Joc il Favoloso. Dice di essere un mago ed un illusionista itinerante e di essere stato per lunghi anni al servizio di alcuni nobili signori di Blave. Si sta recando a Knollen da suo fratello che, a quanto dice, giace a letto gravemente malato.



- 1 Halvork
2 Joc
3 Brynhild

Il terzo ospite della nave è Halvork, un mercante durenese dalla faccia di maiale, del quale riesci a capire con chiarezza solo una cosa: quest'uomo odia viaggiare, cosa abbastanza curiosa per un mercante. Trascorre gran parte della serata a raccontare di una rocambolesca avventura capitatagli alcuni anni fa e cominciata a Ragadorn, quando il crudele Governatore Lachlan gli aveva sequestrato tutta la sua merce, lo aveva fatto pestare ben bene dalla sua famigerata polizia segreta e lo aveva poi buttato fuori dalla città senza più un soldo in tasca.

Chiacchierate del più e del meno durante il pasto, sovrastati di quando in quando delle fragorose risate del Capitano Tara, che rimbombano come tuoni. Dopo cena, decidi come trascorrere la serata.

Se vuoi parlare con Brynhild, vai al **109**.

Se preferisci interessarti ai giochi di prestigio di Joc, vai al **66**.

Se decidi di bere un bicchierino con Halvork, vai al **35**.

Infine, se preferisci dare la buonanotte a tutti e tornartene nella tua stanza a dormire, vai al **190**.

237

Accendi la candela rossa con la pietra focaia. Alla sua luce incerta capisci ora che ti trovi in un'ampia caverna naturale, appena sbazzata da mano umana. Ombre rosso sangue si proiettano tutt'intorno a te mentre avanzi verso l'uscita all'altro capo con passo sempre più lesto e con una crescente sensazione di disagio e prostrazione. Quando, infine, giungi all'uscita, la candela si spegne improvvisamente, non prima che tu abbia notato che il suo color rosso si è fatto più acceso e vivido. Questa diavoleria ha sì illuminato il tuo cammino, ma ha voluto esigere da te un prezzo di sangue! Estrai un numero dalla Tabella del Destino e sottrai il risultato dal tuo punteggio di Resistenza.

Se sei ancora vivo, procedi al **144**.

238

Dopo la tua pescata restano sei dischi d'argento sul tavolo, e kelman è lesto a pescarne uno nel suo turno e a lasciartene sul tavolo cinque, segnando la tua sconfitta. Infatti, con soli cinque dischi sul tavolo, indipendentemente da quanti tu ne possa pescare, Kelman sarà co-

munque in grado di lasciarti con un solo disco in gioco all'inizio del tuo prossimo turno.

Dichiari, dunque, di buon grado la sconfitta e sganci a Kelman la bellezza di 10 Corone d'Oro dal tuo Borsello. Dopo un ultimo cicchetto, vi date la buonanotte e tu ti rechi nella tua stanza. Vai al **190**.

239

Procedi in quello che pare essere un corridoio scavato nella roccia, più che un semplice tunnel, segno che ti stai inoltrando in una sezione della Gora della Morte diversa da quella che hai attraversato sinora.

Le pareti sono istoriate di bassorilievi che raffigurano le gesta di eroi barbari la cui memoria è sepolta nel ghiaccio.

Infine, poco prima che tu giunga in quella che sembra essere una grande caverna circolare, la tua luce viene improvvisamente meno. E non c'è verso di riaccenderla! Deglutisci a fondo, scioccato da questo oscuro arcano, ma poi ti fai coraggio ed entri.

Vai al **68**.

240

Perdi il controllo mentre cadi rovinosamente. Ad un certo punto, la Corda alla quale sei legato entra in tensione, ma lo strappo è così violento che ti spezza la spina dorsale.

Con un urlo agghiacciante di dolore e frustrazione resti a penzolare inerte sulla parete del crepaccio. Dopo tre

giorni di incredibile agonia, trovi infine la forza di allentare la Corda e lasciarti precipitare nel vuoto per mettere fine alle tue sofferenze.

La tua pista termina qui.

241

Quando sei finalmente fuori dalla gola, cerchi di compiere un giro in salita nel tentativo di trovare un luogo da cui poter osservare il campo di Truro e dei suoi Barbari.

Se possiedi un Cannocchiale, vai al **198**.

Altrimenti, vai al **85**.

242

“Io...”, ti dice la ragazza iniziando a singhiozzare. Poi rivolge uno sguardo eloquente verso l’oste: un uomo alto e grasso, con una vistosa benda sull’occhio. Anche l’uomo si è accorto di voi e ti si avvicina con fare minaccioso.

“Lascia stare le mie serve, uomo! Se cerchi una donna che ti compiacca vatti a cercare un bordello! Qui serviamo solo da bere.”

“Non si direbbe... - replichi tu, controllando a stento la rabbia che senti montarti dentro - Ho come l’impressione che un laido bastardo come te si diverta a picchiare delle ragazze indifese... Magari perché ti ha rifiutato, vero?”

“Hai scelto il posto sbagliato per fare l’eroe. - ghigna

l'oste - E ora te ne accorgerai!"

Subito un paio di avventori si fanno da presso, brandendo i loro coltellacci arrugginiti. Non hai scelta: devi sguainare la tua Arma e difenderti!



Oste con la Feccia del Porto

Combattività 16

Resistenza 28

Combattili come fossero un unico nemico. Dal momento che non hai intenzione di ucciderli, non appena la loro Resistenza scende a 8 o meno, smetti di combattere e vai all'11.

243

Sei preso dal panico, mentre cominci a correre con tutte le tue forze, nel disperato tentativo di fuggire agli spiriti dei morti. Ma essi sono ovunque e ben presto ti circondano, strappandoti l'anima dal petto.

Ti unirai per sempre alle lugubri schiere della Gora della Morte.

Certamente ti consolerà sapere che la slavina che hai scatenato travolge senza pietà Theden Truro ed i suoi uomini, seppellendo tutti sotto tonnellate di ghiaccio e neve. Ma questa sarà una gelida tomba anche per te. Ha consumato la tua vendetta, certo, ma a quale prezzo?

Per te è la fine.

Scansi delicatamente la tendina, e scosti l'uscio per entrare. Ti trovi in un ambiente raccolto, ma caldo, con un piccolo camino che scoppietta di fuoco vivo. L'ambiente è coperto da pesanti tendaggi di velluto nero e da qualche pelliccia di Baknar.

Seduta ad un tavolino mentre sorseggia una tisana, vedi una donna molto in là con gli anni, sebbene non la diresti propriamente vecchia. C'è qualcosa nel suo portamento che ne fa una figura misteriosa e carismatica al tempo stesso. Lei alza lo sguardo su di te, come se si aspettasse il tuo arrivo.

“Benvenuto, straniero! - ti dice - Cosa sei venuto a fare nel mio studio?”

Se vuoi chiederle cosa vende, vai al **199**.

Se vuoi chiederle informazioni per la tua ricerca, vai al **143**.

Dopo non molto, comprendi di essere giunto in una parte della Gora nella quale nessuno entra da tempi immemori, e non ci metti molto a capire il perché!

Dal fondo del tunnel che stai percorrendo, infatti, sbuca affamato verso di te, un mortifero Ghoul dei Ghiacci pronto a sventrarti con i suoi due pugnali di ossidiana, per poi divorarti il cuore!



Ghoul dei Ghiacci

Combattività 14

Resistenza 22

Ogni volta che il Ghoul dei Ghiacci riesce a ferirti devi sottrarre 1 punto dalla tua Combattività. Ma non cancellare definitivamente i punti di Combattività persi in questo modo, perché li recupererai tutti alla fine del combattimento.

Se vinci, scavalchi il cadavere della ributtante creatura e continui a seguire il tunnel ed i suoi cento rigiri.

Vai al **57**.

247

“Io... io non so che ricordo abbia tu di quei giorni, Theden. - cominci tu - Non puoi aver veramente dimenticato come sono andate le cose. Tu ci hai trascinato in quella stupida fuga dall'Accademia, ed è solo per puro miracolo che sono riuscito a tirare fuori te e Marg prima che ci rimettessimo le penne tutti e quattro. Noi eravamo in Accademia da pochi mesi, dei ragazzi ardenti e sciocchi, mentre tu eri l'Allievo Ufficiale anziano.”

“Già... Ero una testa calda, eh Remir! È vero: quella notte, se non fosse stato per te, forse ci saremmo rimasti secchi tutti e quattro. Quel bastardo d'un vassako picchiava come un fabbro...”, ammette lui con un sorriso che, per un istante ti ricorda l'uomo di un tempo. Subito, però, si ricompone e sul suo volto torna un'impassibile maschera d'odio.

“Non ha più importanza, ormai. Ora solo la vendetta ne ha. Ed io l'avrò presto, su te e sulla Cavalleria Reale. Alla fine, in un modo o nell'altro, scriverò il mio nome nella sua storia!”, conclude lui tetro.

Vai al **31**.

248

Vieni immediatamente assalito da un violento dolore allo stomaco che ti costringe a rigettare questa broda-

glia infernale sul pavimento (perdi 3 punti di Resistenza, solo 1 se possiedi l'Abilità di Nervi d'Acciaio).

Non hai il tempo di riaverti dallo shock, che il Prete ti è addosso con un corto pugnale di selce nera sbavando:



“Sacrilego! Blasfemo! Kadul avrà la tua anima!”

Prete di Kadul

Combattività 16

Resistenza 19

A causa del Distillato di Stelle che hai ingerito, devi sottrarre 1 punto alla tua Combattività per tutta la durata del combattimento.

Dopo quattro scontri, puoi fuggire dal tempio di Kadul, andando al **62**.

Se vinci, vai al **128**.

Continui a vagare per le viuzze spettrali del quartiere, conscio che ad ogni angolo di questo labirinto potrebbe nascondersi un'insidia.

D'un tratto, sbuchi in un piccolo vicolo senza uscita, per cui fai dietrofront per tornare sui tuoi passi. Ma trovi la strada sbarrata da tre avanzi di galera che brandiscono delle corte Daghe d'Osso seghettate!

Uno degli uomini ti si rivolge con durezza.

“Lascia tutto il tuo oro e vattene... Anzi lo sai che ti dico? - riprende dopo una pausa con un ghigno crudele dipinto sul viso - Che non devi scomodarti. Ce lo prendiamo da soli, insieme alla tua vita!”

Furfanti delle Baracche

Combattività 18

Resistenza 24

Combatti i Furfanti delle Baracche come un unico nemico. Dal momento che ti trovi incastrato in un vicolo senza uscita, non puoi fuggire dal combattimento.

Se vinci, lasci i corpi dei tre grassatori a marcire sul posto e continui la tua ricerca, al **133**.

Theden Truro è morto. E mentre volgi, infine, i tuoi passi verso Knollen è solo uno scarno cippo di roccia conficcato nella neve tutto ciò che rimane di lui. Il vento, la neve e il gelo presto ne avranno ragione.

Mai ritorno ad Holmgard fu più penoso. Trascorri i giorni e le notti del viaggio alla disperata ricerca delle

giuste parole da dire a Glyn per comunicarle della tragica fine di suo fratello. E tormentandoti così, cerchi anche tu di ignorare la morsa che ti stringe il cuore, al pensiero della sorte del tuo amico e compagno di giovinezza, chiedendoti se mai avessi potuto fare qualcosa per evitarla. Ma è una domanda destinata a non avere mai risposta.

Gli anni della spensierata gioventù hanno ceduto il passo a quelli del dovere e del sacrificio, senza che neanche te ne accorgessi. E nel bilancio della tua vita vissuta sul filo della spada, ora ti pare di contare solo ordini dati e ricevuti, vite prese e tolte, il clangore della guerra, le urla dei feriti e i lamenti dei morenti... le occasioni di felicità che hai lasciato scorrere via come sabbia dalle mani...

Infine, quando ti trovi davanti alla ragazza a Holmgard, ti risolvi a parlarle con schiettezza e senza convenevoli. Quando hai terminato, lei rimane in silenzio, lo sguardo fisso sul pavimento, la triste espressione di un cane bastonato.

“Ascoltami, Glyn. - le dici tu, cercando di lenire la sua angustia - Se c'è una lezione che tutti possiamo trarre da questa tragedia è che mai, mai dobbiamo lasciare che le ombre del passato calino ad oscurare i nostri giorni presenti. Non caricarti di un dolore che non meriti. In questa triste storia c'è già chi l'ha fatto. E ne è stato consumato.”

“Sì... - mormora la giovane Sergente - Vi prometto che farò tesoro delle vostre parole. Posso congedarmi, Capitano?”

“Certo. Và pure.”

Ma Glyn resta ferma al centro della stanza, come paralizzata.

“C’è dell’altro?”, la sproni tu.

“Io... sì... Volevo solo dirvi... Grazie, padre.”

E a queste parole getti alle ortiche tutto lo sciocco contegno militare e stringi forte a te la giovane ragazza in un abbraccio paterno, lasciando, finalmente, che le lacrime sgorghino calde dai vostri occhi.

A lavare via il dolore.

Una nuova appassionante sfida attende il Capitano Remir D. Val nel prossimo volume della serie intitolato “Caccia Mortale”.

TABELLA DEL DESTINO

1	5	7	3	6	9	0	1	7	9
3	9	2	8	1	7	4	9	7	8
6	1	0	7	3	0	5	4	6	7
0	2	8	9	2	9	6	0	2	4
5	9	6	4	8	2	8	5	6	3
0	3	1	3	9	7	5	0	1	5
5	8	2	5	1	3	6	4	3	9
7	0	4	8	6	4	5	1	4	2
4	6	8	3	2	0	1	7	2	5
8	3	7	0	9	6	2	4	8	1

RISULTATI

	<i>-11 o meno</i>	<i>-10/-9</i>	<i>-8/-7</i>	<i>-6/-5</i>	<i>-4/-3</i>	<i>-2/-1</i>
<i>1</i>	N -0	N -0	N -0	N -0	N -1	N -2
	VA M	VA M	VA -8	VA -6	VA -6	VA -5
<i>2</i>	N -0	N -0	N -0	N -1	N -2	N -3
	VA M	VA -8	VA -7	VA -6	N -5	VA -5
<i>3</i>	N -0	N -0	N -1	N -2	N -3	N -4
	VA -8	VA -7	VA -6	VA -5	VA -5	VA -4
<i>4</i>	N -0	N -1	N -2	N -3	N -4	N -5
	VA -8	VA -7	VA -6	VA -5	VA -4	VA -4
<i>5</i>	N -1	N -2	N -3	N -4	N -5	N -6
	VA -7	VA -6	VA -5	VA -4	VA -4	VA -3
<i>6</i>	N -2	N -3	N -4	N -5	N -6	N -7
	VA -6	VA -6	VA -4	VA -4	VA -3	VA -2
<i>7</i>	N -3	N -4	N -5	N -6	N -7	N -8
	VA -5	VA -5	VA -4	VA -3	VA -2	VA -2
<i>8</i>	N -4	N -5	N -6	N -7	N -8	N -9
	VA -4	VA -4	VA -3	VA -2	VA -1	VA -1
<i>9</i>	N -5	N -6	N -7	N -8	N -9	N -10
	VA -3	VA -3	VA -2	VA -0	VA -0	VA -0
<i>0</i>	N -6	N -7	N -8	N -9	N -10	N -11
	VA -0	VA -0	VA -0	VA -0	VA -0	VA -0

N = NEMICO; VA = CAPITANO VAL

DI COMBATTIMENTO

[illegible]

OMBRE DAL PASSATO

Una matita, una gomma e una buona dose
di coraggio e di immaginazione:
non occorre altro per addentrarsi
tra le pagine dell'avventura.

In questo libro il protagonista sei tu.

Quando GylN Dorian la tua giovane attendente
si è rivolta in lacrime a te, Capitano Remir D. Val
della Cavalleria Reale di Sommerlund,
per chiederti di fare luce

sulla misteriosa scomparsa di suo fratello,
hai subito preso a cuore la storia della ragazza.

Chi è il fantomatico uomo che accompagna
il giovane sprovveduto? Ed esisterà davvero
il tesoro del Gran Sanghor cui sta dando
la caccia? Ti recherai nel gelido Kaltenland,
seguendo come un segugio le labili tracce
lasciate dal tuo uomo; ti muoverai come un'ombra
per la città di Knollen, fronteggiando
cento insidie a ogni passo, affronterai
avversari potenti, crudeli e astuti.

Fin quando non ti troverai irrimediabilmente
trascinato nel gorgo delle Ombre dal Passato,
e dovrai fare affidamento su tutta
la tua determinazione per non affogarvi.

In questo libro il protagonista sei tu.

Buona fortuna, Capitano Val...

<http://www.librogame.net>

4



magnamund
stories

librogame's LAND

libri NOSTRI